





A Letter From The Editor...

Liebe Leser,

vielleicht erinnert Ihr Euch noch an das Editorial der Ausgabe 2/97? Dort skizzierte ich in sehr überspitzter Form den Preiskrieg der Systeme, und die möglichen Folgen für uns Spieler. Die ersten greifbaren Veränderungen sind schon zu spüren. So manches PlayStation-Spiel kostet nur noch 49,90 DM, ein Preis, den man sonst nur vom Wühltisch bei Sparkauf kennt. Alle neuen Produkte erwirbt man bei den einschlägigen Händlern für 79,- bis 89,-DM, beim Saturn sieht es ähnlich aus. Auch die Hardware kostet nicht mehr die Welt. 299,- DM für eine PlayStation ist ziemlich korrekt, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die \$149,- für ein US-Nintendo 64 auch bei uns Auswirkungen zeigen. Warum erzähle ich das eigentlich? Ganz einfach. Eine popelige Turbo-Grafikkarte mit Polygonenbeschleuniger und Renderwahn für den PC kostet inzwischen mehr als die gesamte Konsolen-Hardware. Ich meine, Ihr habt damit nur eine unansehnliche Platine in der Hand, ohne Computer, Monitor und den vielen Zusatzkarten und Bausteinen, die man eben braucht, um das neuste 3D-Shoot' em Up in der vollen Auflösung spielen zu können. Aufmerksame Leser wissen vielleicht, daß ich ein Freund des bildlichen Vergleichs bin. Deshalb vergleiche ich jetzt mal den PC mit einem Kombi-Auto, das ordentlich Stauraum aufweist, viele PS hat und mehrere hunderttausend Mark kostet, und die Konsolen mit einem Sportflitzer à la Mazda MX-5 für 30.000 bis 40.000 DM . Klar, mit dem Cabrio kann man nicht viel transportieren, es ist ein Spaßauto, genauso wie die Konsole ein Spaßgerät ist. Der bullige "PC-Kombi" hingegen schluckt Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen wie vergleichbare Autos Samsonite-Koffer im Zehnerpack und lacht sich halb tot über den winzigen MX-5-Stauraum der Konsole. Doch der PC-Benutzer muß selbst bei hochsommerlichen Temperaturen mit seiner Riesenschüssel wie in einer rollenden Mikrowelle spazierenfahren, oder in der PC-Sprache, selbst beim superschnellen Rennspiel mit einem durchschnittlich 15 Zoll kleinen Monitor vorlieb nehmen, während der MX-5-Fahrer mit offenem Verdeck und wehenden Haaren den vollen Spaß genießt. Bei diesem Bild sehe ich den Konsolenzocker mit einem 70er Fernseher vor mir, der auch keine Installierungsprobleme bei der Software hat. Doch zurück zu der Beschleunigerkarte. Die ließe sich auf eine Ebene bringen mit dem Turbolader für die Riesenschüssel, kostet aber soviel wie der ganze MX-5. Also, liebe Leser, folgende provozierende Frage: "Würdet Ihr Euch freiwillig einen Turbolader für einen trägen Kombi kaufen, wenn Ihr für das gleiche Geld ein schnittiges Spaßmobil haben könntet?" Das Benzin ist gleich teuer, denn CD-Rom-Titel kosten für den PC genausoviel wie für Saturn oder PlayStation. O.k., wer natürlich die neue Extravaganz braucht, der holt sich Modultreibstoff. Ist zwar ab und an etwas teurer, dafür enthält es oftmals den sahnigen Grafik-Blub oder den knackigen Gameplay-Faktor.

Ich gebe ja zu, daß ich als leidenschaftlicher Konsolenspieler und Chefredakteur der Fun Generation etwas parteiisch bin. Doch irgendwie klingt das alles doch sogar objektiv betrachtet verdammt logisch!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur



INHALT 06/97

FEEDBACK

Kontrovers,	N	lir	nt	e	П	d	0	-	ł	JI	36	2	u	n	d				
Aboprämie .																			.6-11

BACKSTAGE

Wor	te	von	Howa	ırd	Lincol	n,	T	ok	cy	0	E	ia	П	1e	5h	VC
und	Se	ga 9	5ports	L	ine-Up										-12-	18

SOFTWARE-NEWS

Starfox 64, N	IK Mythologies,	Panzer	Dragoon
RPG, Nuclear !	Strike u.v.m		20-25

PREVIEWS

Nintendo 64	
Doraemon	28
Extreme 6	26
PlayStation	
All Star Baseball	32
F1 '97	38
Syndicate Wars	.30-31
V-Rally	.36-37
Saturn	



PERSONALITY

Wir	über	uns						-	-		-			.4	12	

FIRST AID

Leg	acy	of Kaii	n-Komp	let	tlös	iun	g,	Tur	ok	, Doom
64	und	vieles	mehr							.83-96

Abo
So werten wir41
Charts & Back Issues
Next Generation
Impressum











DIE TOP 9 DES MONATS!



















hr lange, ich habe furchtba- lionars - aus Goss

aponomentieren:

SPIEL DES MONATS: ISS 64

Danach versio tiger Optimis- form. Danach veskanzler Kohl saate den mittwocribrargesers werden -igte, den mittwocribrargesers werden -igte, den mittwocribrargesers werden -igte, den mittwoch rongeserzt werden -igte, den mi

SPIELE TESTS







Nintendo 64

Blastdozer	Need for Speed 254
Doom 64	Sangoku Musou
FIFA 6443-47	Testdrive Off Road
Human Grand Prix48	Tigershark
International Superstar Soccer 6443-47	Vandal Hearts
PlayStation	Xevious 30/6+
riagotation	
BallBlazer Championship	Saturn
	Saturn Mass Destruction
BallBlazer Championship	
BallBlazer Championship	Mass Destruction
BallBlazer Championship	Mass Destruction



feedback

Moin, moin, ich halte heute natürlich die FG in meinen Händen und muß einmal ein paar

Sachen loswerden.

- 1. Schön, daß Ihr die Schrift im Feedback wieder lesbar gemacht habt!
- 2. Wieso steht bei Euch kaum (selten, nie) etwas über Heimkino und Videospiele, obwohl Ihr immer von AC-3 und anderen Spirenzchen schwärmt. Schließlich ist das ziemlich wichtig. Deswegen solltet Ihr auch mal Hardware aus diesem Bereich präsentieren.
- 3. Ich habe bei den deutschen Versionen von Mario 64 und Pilotwings 64 das Gefühl, daß diese etwas langsamer (8,325%) laufen als die japanischen Originale. Ebenfalls nervig sind die PAL-Balken.
- 4. Den größten Dämpfer hat mir Nintendo aber mit fehlendem RGB-Anschluß gegeben. Ich hoffe, Ihr gebt sofort Alarm, wenn so ein Umbau möglich ist!
- 5. Auf Seite 14 (Ausgabe 4/97) schreibt Ihr, daß Nintendo in Asien Probleme mit Raubkopien hat. Mich würde das abgebildete Gerät interessieren. In Anzeigen habe ich schon darüber gelesen: Ist das ein dreister Klon des Originals, oder laufen die Module auch auf so einem Nachbau?? Im letzten Satz schreibt Ihr, daß die Modulsoftware auf CD kopiert wird und dann ... wird "Doctor 64" ans N64 angeschlossen oder läuft alleine oder wie oder was? Ich bitte um Aufklärung!
- 6. Noch 'ne Meldung von Japan-Korrospondent Retsre Lirpa: am 01.04.1997 kam endlich der Saturn Emulator für die Play-Station auf den Markt. In Fern-Nippon hat Sony bereits alle Videospielläden mit diesem genialen Zubehör ausgestattet. Ich habe mir als Freak natürlich gleich eines geordert, und siehe da, die Fa. Lirpa-Lirpa hat nicht zuwenig versprochen: endlich kann ich Firstapril-Nights spielen.
- 7. Gleichzeitig möchte ich bei Euch Virtual Darts bestellen, aber bitte mit den Original-Licht-Leiter-Pfeilen. Das geht doch mit meiner 180 Hertz-Glotze, oder??? Bitte denkt an den Sync-Yuv-Anschluß auf der Rückseite, dieser müßte die artifizielle Phantasie anregen. Danke!
- So, ich glaube, das langt erstmal an Fragen und Meinungen.
- Mit pegelfesten AC-3-Grüßen, Frank Kunzmann, Itzehoe

out

1. Sehen wir genauso! 2. Heimkino ist in jüngster Zeit zwar auch in Deutschland schwer im Kommen,

jedoch unserer Meinung nach in einem Videospielmagazin völlig deplaziert. Privat allerdings sind Götz und Stephan dem "AC-3-Wahn" völlig verfallen. Seit Monaten schon investieren die zwei Unsummen in ihre Anlagen, nur um noch ein bißchen mehr Bassdruck oder Präzision im digitalen Klangbild erzielen zu können. Fakt ist, daß sich bei beiden das einstmals normale Verhältnis zu den Nachbarn fast schon dramatisch verschlechtert hat. Speziell mit den LDs Twister, Independence Day und der brachialen Schlußszene von The Long Kiss Goodnight sind wütende Klopfgeräusche an Decke und Wänden die Regel. Aber leider ist das den beiden ziemlich egal, denn gegen die enormen Lautstärkepegel hat das Aufbegehren der Nachbarn eh keine Chance...

- 3. Dein Gefühl trügt Dich nicht, nur daß der Geschwindigkeitsunterschied mit ungefähr 16,5% noch etwas drastischer ausfällt.
- 4. Laut Wolfsoft hat Nintendo bei der PAL-Version des N64 gespart. Das RGB-Signal liegt nur in digitaler Form an, und bislang hat man noch keine Möglichkeit gefunden, dieses Signal zu entschlüsseln. Wir halten Euch auf dem Laufen-
- 5. No way, man! Dreiste Raubkopien, in welcher Form auch immer, finden in der Fun Generation keinerlei Unterstützung.
- 6. Aber nicht vergessen beim Saturn-Emulator: Spielsessions über dreißig Minuten haben automatisch eine Kontamination mit dem Reztäwhcsmmud-Virus zur Folge. Is' leider so, war 'n Hardwarefehler.
- 7. Kein Thema. Aber brauchst Du einbeinige Litzenfüße mit ausgebuffter Neon-Naht, oder geht das ohne? Das müßten wir wirklich noch wissen...

Hallo Fun Generation-Team! Erst in einmal ein großes Lob an Euch. Eure neueste Ausgabe (4/97) ist ein wahres Prunkstück. Ich habe selten eine so gelungene Ausgabe eines Videospielmagazins gesehen. Weiter so! Als PlayStationbesitzer und begeisterter Spieler war es für mich ein Vergnügen, diese Ausgabe zu lesen. Von den Previews über die Tests bis hin zu den Specials - genial! Aber nicht daß Euch das zu Kopf steigt, schließlich gab es auch weniger gelungene Ausgaben.

Ein Problem habe ich allerdings. Ich spiele zur Zeit mit dem Gedanken, eine Zeitschrift zu abonnieren, wahrscheinlich die Fun Generation. Nur kapiere ich nicht so recht, wie das mit der Aboprämie funktioniert. Ihr schreibt: "... jeder Abonnent bekommt regelmäßig bis zu vier CDs". Soll das heißen, daß jeder Abonnent jeden Monat zwischen ein und vier CDs bekommt? Oder wenn nicht, wie viele in welchem Zeitabstand? Das würde mich brennend interessieren.

Und das war 's dann auch schon, Ich wünsche Euch noch viel Erfolg für die Zukunft, bleibt kritisch, und macht weiter so! Euer Leser Anton Schubert, Allmendingen

Die Aboprämie umfaßt bis zu vier CDs pro Jahr sowohl für die PlayStation als auch

für den Saturn. In einem Abstand von normalerweise drei Monaten werden die heißbegehrten Silberlinge mit den aktuellsten Demos der verschiedensten Softwarefirmen den jeweiligen FG-Ausgaben beigelegt. Zusätzlich zu diesen CDs stellt uns bspw. auch Virgin in jüngster Zeit zu bestimmten Titeln (Resident Evil, Star Gladiator, Command & Conquer) ein begrenztes Kontingent an Promo-CDs zur Verfügung, die abhängig von der Stückzahl an alle oder eben nur einen Teil unserer Abonnenten verteilt werden.

ausschneiden u n d sammeln! (Teil





feedback

Mein lieber Schwan, was gibt es nur für Leute: während die Frankfurter Rundschau das N64 nebst Mario als Eintritt in ein neues Videospielzeitalter bezeichnet, der SPIEGEL das perfekt abgestimmte elektronische Innenleben lobt und alle Testzeitschriften Höchstnoten vergeben, sieht Peter Müller aus Köln (FG 5/97) Grafikfehler, wo keine sind, mäkelt am schlichtweg genialen Gamedesign herum und bemängelt die kinderleichte Kamerasteuerung. Darüber hinaus sind ihm absolute Spitzenprodukte wie Turok zu teuer, Memory Cards bleiben für ihn unsichtbar (ich kaufte mein Dataflash-Produkt bereits Mitte März), und eigentlich - dieser Eindruck entsteht - hätte sich Nintendo das ganze N64-Projekt schenken können. Puhh! Nur gut, daß die 150%igen auf diesem Planeten in der Minderheit sind.

Weiterhin fröhliches Testen! Olaf Gaide, Buseck

Hi FG-Team, in erster Linie schreibe ich Ihnen mit der Frage, ob ich mein N64, das ich vor sechs Tagen gekauft habe, behalten soll. Grundsätzlich vertrete ich nicht die Meinung, daß Sie sich vom "Nintendo Hype" bei der objektiven Bewertung der Spiele und des Gerätes hätten blenden lassen. Doch Sie verteilen für mich allgemein zu undurchsichtige Wertungen. Nicht daß ich unbedingt gegen ein Zehnersystem wäre, aber wenn nun ungefähr vier Spiele eine Zehn bekommen, sollten Sie vielleicht noch eine Art Entscheidungshilfe für

Bei Mario 64 hatte ich nach zwei Tagen schon 79 der 120 Sterne. Obwohl ich anfangs sehr begeistert von diesem Spiel war, nervte es mich schon am zweiten Tag, weswegen ich das Spiel nur noch aus Ehrgeiz durchspielte. Auch Pilotwings 64 und Turok waren nach zwei Eingewöhnungstagen für die Steuerung nicht mehr sonderlich anspruchsvoll (abgesehen von perfekter Grafik und Spielbarkeit).

bestimmte Zielgruppen angeben.

Nun frage ich Sie: Soll ich mein N64 weiterhin behalten und mir später das DD64 zulegen? Oder auf eine zweite PSX warten und für meinen Saturn die spätere Hardwareerweiterung kaufen (wird der Saturn dem N64 dann technisch überlegen sein?). Denn jetzt bekomme ich noch genug Geld für mein N64.

Danke, Michael Saemisch, e-mail

Lieber Herr Saemisch, in der Art und Weise, wie Sie hier argumentieren, klingt

das für unseren Geschmack alles ziemlich überzogen bis fast schon exzentrisch. Zusätzliche Entscheidungshilfen bei mehreren Zehner-Wertungen für N64-Titel in einer Ausgabe wären bislang nicht sonderlich sinnvoll gewesen, ist doch die Unterscheidung alleine schon durch die Aufsplittung in verschiedene Genres auf jeden Fall gewährleistet. Die Kritik an Super Mario 64 und an Turok Dinosaur Hunter entbehrt jeglicher Grundlage, beide Produkte zählen

Neue Rufnummern !!! Tel.: 02504 - 9330 - 0 bis zu 6 Bestell-Persönliche Bestellannahme

An- und Verkauf < Gebrauchtspiele> Fax: 02504 - 9330 - 99 Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Alone in the Dark 2

Battle Arena Toshi. Blam! Machinehea Breakpoint Tennis Bubble Bobble

Burning Road

Air Combat

Donkey Kong Country D.K.C. 2 <dt.Anleitung: Donkey Kong Country 3 119,95 79.95 **NBA** Hangtime PGA Tour Golf '96 Sim City 2000 <u>Tetris Attack</u> Toy Story WWF Raw & Video SONDERANGEBOTE:

Dark Sa 109,95 59.95 89.95 Road Rash

MO.-rr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr 84.95 Crusader - No Remorse Daytona USA Special Ed. Die Hard Arcade Dragonheart Fighting Vipers Hang on GP '96 John MADDEN '97 Need For Speed NHL Hockey '97 Nights & Analog-Pad Skeleton Warriors

Blazing Tornado Wrestling jp 39,95 Bug 49,95 Daytona U.S.A 49.95 Daytona U.S.A. Daytona U.S.A. <us> Defcon 5 Euro Soccer '96 Galactic Attack Galaxy Fight Gun Griffon 59.95 Mighty Hits NBA Jam Tournament 49.95 Primal Rage Revolution X Robopit

ZUBEHOR:

29,95 Bland Machinerway
29,95 Blast Chamber
ab 79,95 Blasta Dragons
ab 29,95 Blood Omen-Leg. of Kain
19,95 Burning Road <Link>

49,95 Joypad versch. Farben je 59,95 19.95 Star Wars Shadow 139,95 Turok <dt. / a/uncut> Preisreduzierung Schwarze Balken Neuheiten

Infarot-Joypad-Set Memory Card & Org. Pad 79,95 & RGB Kabel 29,95 & A-TRAIN -A.IV Evolution G. 89,95 & A. Senna KART DUEL 84,95 & Baphorma's Fluck 69.95 g

Destruction Derby 2 Extreme Games 2 FIFA Soccer '97 Formel 1 <Link> Galaxian 3 Hardcore 4x4 Int.Superstar Soccer Del. Jet Bider n MADDEN '97 King's Field Myst Namco Museum 1 - 3 NBA - In the Zone 2 NBA Live '97 NHL Face Off '97 NHL Hockey '97 Player Manager 79,95 79,95 Street Fighter Alpha 2 29,95 G Tekken 2 89,95 G Tilt

Chessmaster 3D Cyberspeed Davis Cup Tennis Destruction Derb Destructi Disruptor Fade to Black FIFA Soccer '96 Galaxy Fight Goal Storm In the Hunt Incredible Hulk Johnny Bazookatone KONAMI Open Golf Lone Soldier <a/uncuts Magic Carpet

NBA - In the Zone

NBA Jam Tournan NBA Jam Tourn NBA Live '96 Need for Speed Pandemonium PGA Golf '96 Po'ed Po ed
Power Serve "Tennis"
Prime Rage
Ridge Racer
Road Rash
Robopit <A> Sampras Tennis <SP> Supersonic Racer <a/R>

SONDERANGEBOTE: <März.-Mai> 44.95 69.95 59.95 49,95 49.95 49,95

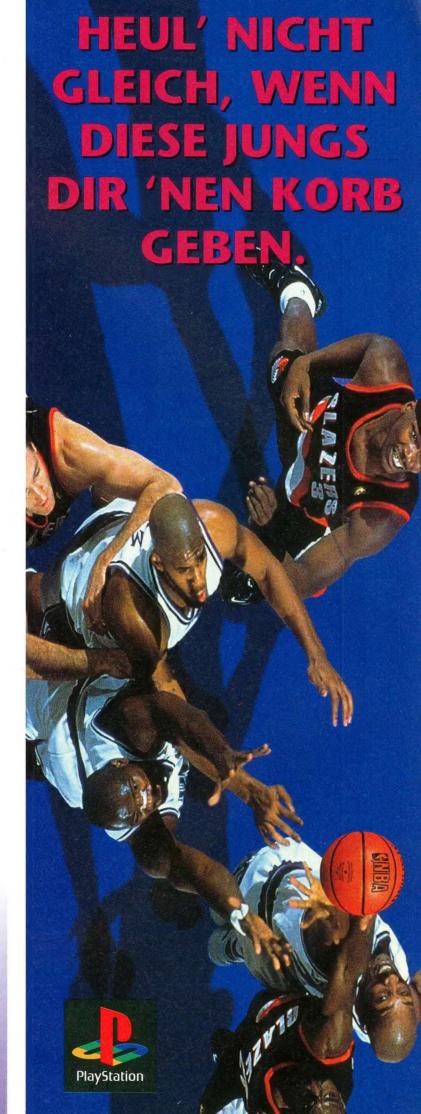
CON[TIN]UED [LET]TERS

in ihrem Genre zur Crème de la crème, und nach zwei Tagen sind, alleine schon des gewaltigen Umfangs wegen, mit Sicherheit weder bei SM 64 noch bei Turok Ermüdungserscheinungen oder gar Motivationsprobleme festzustellen. Pilotwings ist zugegebenermaßen stark vom persönlichen Geschmack abhängig, worauf im Schlußsatz unseres Testes in FG-Ausgabe 9/96 allerdings eindeutig hingewiesen wurde. So können wir Ihnen nur die Empfehlung aussprechen, das Nintendo 64 schleunigst zu "verscherbeln", da wir annehmen müssen, daß selbst Spiele mit noch besserer Grafik, noch mehr Spielwitz und noch mehr Umfang Ihren allzu hohen Ansprüchen nicht genügen können. Das Schielen auf die PlayStation 2 dürfte ein gröberes Augenleiden nach sich ziehen, vor 1999 wird Sony garantiert kein Nachfolgegerät auf den Markt bringen, erst recht kein Upgrade. Die Spiele für die PlayStation sind gerade mal in der zweiten Generation, zwei weitere werden folgen, erst dann dürfte Sonys 32-Bit-Konsole wirklich ausgereizt sein und den wohlverdienten Ruhestand antreten. Die Hardwareerweiterung für den Sega Saturn ist bislang noch nicht definitiv bestätigt worden, weswegen sich über Leistungsfähigkeit o.ä. nichts sagen läßt.■

Seid gegrüßt, Ihr lustigen Fun Generation-Writer, Euer Mag ist echt megacool. Intelligent, aber nicht zu anspruchsvoll. Amüsant, aber nicht lächerlich. Bunt, aber nicht Picasso. Kurz gesagt, megakanonenstark!!! Nun zu meinen Fragen:

- 1. Warum singt Heino immer noch?
- 2. Wann wird Resident Evil 2 denn ungefähr erscheinen?
- 3. Stimmt es, daß Virtua Fighter 3 vom Automat 1:1 auf das Nintendo 64 umgesetzt werden kann?
- 4. Das Nintendo 64 ist echt supergenial. Ich bin stolzer Besitzer einer PlayStation und eines N64 und ich kann sagen, daß das N64 die PS bei weitem übertrifft. Meiner Meinung nach können nur Tekken 2 und vor allem Resident Evil technisch und grafisch mithalten. Aber welche Konsole besser ist, können mit Sicherheit nur diejenigen sagen, die beide Konsolen ihr eigen nennen. Damit das endlich mal geklärt ist!
- 5. Warum wurde FIFA 64 grafisch und technisch so miserabel veröffentlicht?
- 6. Wird der zweite Teil von Super Mario 64 eine andere Handlung haben als der erste?
- 7. Warum wurde ein so "unbrutaler" Titel wie Turok überarbeitet?
- 8. Wann wird das 64DD in Deutschland erscheinen?
- Warum gibt's auf der PlayStation nicht einmal ein bißchen Erotik? Ich meine nichts Übertriebenes, aber halt was zum Schmunzeln.
- 10. Wird es auch Knarren für das N64 geben?
- Nun, das war's eigentlich, ich hoffe, das war nicht zuviel für Euch. Also, macht weiter so mit Eurem Magazin, es ist echt gut.

Tschüs, Alain Meyer, Mettmenstetten, Schweiz (e-mail)



feedback

[out]

- 1. Seit wann kann Heino denn singen???
- 2. Resident Evil wurde schon wieder verschoben, der Release-Termin ist nun Frühjahr '98 und Geduld des Zockers größte Tugend.
- 3. Ein schönes Gerücht, Wahrheitsgehalt bislang ungefähr 20%. Ob Virtua Fighter 3 für das N64 erscheinen wird, ist wohl hauptsächlich von der geplanten Hardwareerweiterung für den Saturn abhängig. Kommt dieses Upgrade wirklich, erscheint Virtua Fighter 3 wohl auch exklusiv für den Saturn. Kommt das Upgrade dagegen nicht, ist bei der hochkarätigen Lizenz alles möglich.
- 4. So ist das also.
- 5. FIFA, egal auf welcher Konsole, lebt nur noch vom Namen und nicht mehr vom Spiel, oder sehen wir das etwa falsch?
- Außer daß Super Mario 64 für das 64DD erscheinen wird, ist über das Spiel noch nichts bekannt.

- 7. Kleiner Witzbold!
- 8. Voraussichtlicher Termin: Frühjahr 1998.
- 9. Die Firma Retsre Lirpa, die für ihre innovativen Produkte wie bspw. Virtual Darts bekannt ist, wird Anfang April nächsten Jahres in enger Zusammenarbeit mit einem der bekanntesten deutschen Erotikmagazine einen Titel rund um die Vorzüge der holden Weiblichkeit auf den Markt bringen. Als Namensgeberin bemüht man sich um Baywatch-Babe Pamela Anderson. Titelvorschläge: "Schwing Commander", "Space Pam", "Soul Babe", "Ass Destruction" oder "Jumping Flesh".
- Bislang ist zwar noch nichts angekündigt, doch gehen wir davon aus, daß sich Nintendo diesem Markt nicht verschließen wird.

[in]

Hey Fun Generation. Euer Magazin ist echt super. Also ich habe da mal ein paar Fragen:

- 1. Würdet Ihr mir zum Kauf einer 120 Block-Memory Card raten, wenn man bedenkt, daß diese nicht von Sony ist und so vielleicht nicht hundertprozentig kompatibel ist?
- 2. Was wißt Ihr über das neue Spiel V-Rally. Hat es einen Streckeneditor? Stimmt es, daß es eine Zusatz-CD mit zusätzlichen Wagen und Strecken geben wird? Wann wird das Spiel erscheinen?

Michael Drews, Berlin

[out]

1. Grundsätzlich ja. Bislang hatten wir nur wenige Leser, die mit dieser 120 Block-

Memory Card Probleme hatten. Besonders leid tat uns hierbei aber ein Leser, dessen komplette Spielstände gelöscht wurden. Doch gehen wir davon aus, daß die Ursache in unsachgemäßer Handha-

Sony Playstation **Multinorm N64** PSX BOOT CHIP 19.90 DN 49,90 DM Adaptor v1.2 Us/Jp/Euro Ballblazer Champions Us104,90 DM Memory Card 29,90 DM Peak Preformance Us 109,90 DM Formula Zero Wheel (3/1)... 109,90 DM 99,90 DM erslave Us..... Killer Instinct Us.. 159,90 DM 99,90 DM k Warrior Us..... Shadows O t Empire .Us..... 99,90 DM 159.90 DM K1 Arena Fighter Us Wing Commander IV Us.... 99,90 DM Mario Kart Us..... 149,90 DM 90 DM Blast Corps Us..... 149,90 DM **Buster Bros Collection Us** 99,90 DM Need 4 Speed 2 Us 109,90 DM Wcw Vs The World Us 99,90 DM Cruisn Usa Us..... Nba Hangtime Us... 159,90 DN Time Crisis + Gun! Jp Wayne Gretzky Us..... 159,90 DM 129,90 DM Vandal Hearts Us..... 99.90 DM XXXX 64 Us Tigershark Us...... 109,90 DM War Gods Us ,90 DM Hexen Us..... 169,90 DM 139,90 DM Tail of Sun Us 129,90 DM Dark Rift Us..... 90 DM Psychic Force Us 179,90 DM Human Grand Prix Jp90 DM The Fallen Us 99,90 DM 179 90 DM 99,90 DM Star Fox + Jolting Pack Jp.. Doremon Jp 169,90 DM 99,90 DM Rage Racer Us 99.90 DM 99,90 DM 179,90 DM Mario Kart + Pad Jp Overblood Us109,90 DM Mechwarrior Us St. Andrews Golf Jp 149,90 DM 90 DM Vmx Racing Us 99,90 DM King of Baseball Jp 149,90 DM League Of Pain Us 99,90 DM Wild Arms Us104,90 DM War Gods Us Wonder Project 2 Jp 109,90 DM 104.90 DM Order Hotline : 02352/5300 Order Hotline : 06222/53285 Versand per NN 9,90 Besuchen Sie unsere Website 24 Std Bestell Fax : 06222/59601 http://Members.aol.com/fusionweb Öffnungszeiten Mo - Fr : 10.30 - 18.30

01190

CON[TIN]UED [LET]TERS

bung begründet war, so daß wir von einem Kauf nicht ahraten würden.

2. Zu V-Rally liest Du bitte das Preview von Götz auf den Seiten 36 und 37, das auch sehr informativ ist. V-Rally selbst wird zunächst auf einer CD im Juni erscheinen, den Streckeneditor inklusive. Ob, und wenn ja wann und in welcher Form die Zusatz-CD auf den Markt kommen wird, ist noch ungewiß.

Hi FG-Team! Euer Mag ist das beste von allen. Besonders gut ist Euer Wertungssystem. Ich besitze alle Ausgaben. Man merkt richtig, wie Ihr Euch auf fast 100% gesteigert habt. Macht weiter so! Nun noch ein paar Fragen:

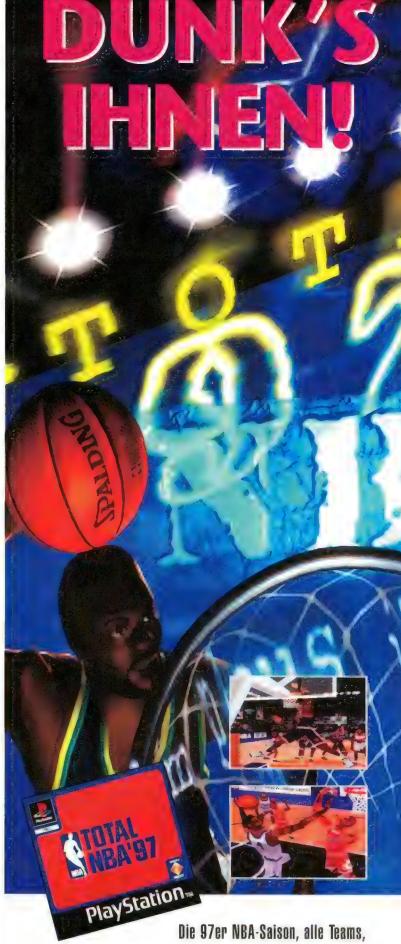
- 1. Ich habe Bio Hazzard in einem Geschäft gesehen (jap.). Doch ich war mir nicht sicher, ob es RE 1 oder RE 2 war, weil die Bilder hinten auf der CD stark nach Teil 1 aussahen. Also: wie heißt RE 2 auf japanisch?
- 2. Welches Rennspiel soll ich mir für meine PSX kaufen? Welches ist bei Euch in der Redaktion der Lieblingstitel?
- 3. Lohnt es sich noch, ein NeGcon zu kaufen, da ja bald neue Controller kommen? Rudi Kaufmann, Würzburg

1. Resident Evil 2 wird in Japan völlig überraschend Biohazard 2 heißen. Gesehen haben kannst Du den Titel mit Sicherheit nicht, weil, wie schon im Brief von Alain Meyer beantwortet, der Erscheinungstermin auf nächstes Jahr verschoben wurde.

- 2. Das ultimative Rennspiel können wir Dir leider nicht empfehlen, weil wir Deinen persönlichen Geschmack nicht kennen. Aber vielleicht hilft Dir diese kleine Auflistung weiter:
- Rage Racer, Arcade, 9/10
- Formel 1, Schumi & Co., 10/10
- Porsche Challenge, Traum-Roadster, 10/10
- The Need For Speed 2, Realismus pur, 8/10
- Motor Toon GP 2, farbenprächtiger Knuddel-Racer, 9/10
- 3. Wir können uns nur wiederholen, die Rennspielexperten der Fun Generation schwören auf dieses Zubehör. Zwar ist eine kurze Eingewöhnungszeit von nöten, dann aber spielen sich wirklich alle Rennspiele mit analoger Abfrage phänomenal gut. Ein großer Vorteil gegenüber der Lenkrad-Konkurrenz ist, daß sich das leidige Problem des stabilen Aufstellens nicht stellt.

Fragen, Anregungen, Kritik & Meinungen an: Fun Generation, "FeedBack", Max-Planck-Str. 13, (D)-97204 Höchberg oder via Elektropost an:

stephan@cypress-online.de Re:Feedback



alle Spiele und Du mittendrin. Zeig den Jungs,

was 'ne richtige Offence ist. Slam it! Dunk it! Move it!



SONY PLAYSTATION, IT'S NOT A GAME.



BACKSTAGE

NEWSFLASH

+++ Nintendo zeigt auf der E3 in Atlanta Star Fox 64, Goldensys 007, MLB Ken Griffey Jr. Baseball, Zeida 64 (Cart), Kirby's Air Rido, Earthhound 84 als spielbare Versions Matroid 64, F-Zoro 64, Body Count, Buggie Boogie, Donkey Kong Country 64 and Yoshi's Island 64 worden nur auf vorgestellt Konamis Baskethall-Hit In the Zone kommt in der '98er Edition für Nintendo 64 +++ Vendal Hearts and Sai koden kommen voraussichtlich für Nintendos 6400 +++ EA bringt die Soviet Strike-Fortsetzung Nuclear Strike im Herbst. Diesmal kann man auch andere Vehikal anstatt ausschließlich Helikopter bedienen +++ Kon Kutaregi wird fünfter Sony Computer **Entertainment of** Präsident nach Maruyama, Steve Race Marty Homlish and Olaf Olafoson innerhalb der PlayStation-Verkaufszeit +++ Virgin zeigt auf der E3 Hellracer ein wipEout angelehntes für **PlayStation** Renuspiel Turok kommt vielleicht doch nicht für PlayStation. Zum einen gibt es schon genug 3D-Shooter, zum anderen hat Acclaim Probleme, die Grafiken ohne Anti-Aliasing umzusetzen. Das Spiel sollte im März 1998 ausgeliefort worden. Ende Mai wird endgültig über das Projekt extschieden +++ Auf der japanischen Game Creater onference wurde wieder **Erwarten kein neuer AM2-**Titel vorgesteilt. AM1 stellte Dynamits Baseball '97 vor +++ Core und Nintendo sind sich noch nicht ganz einig. doch voraussichtlich könnte Tomb Roider \$4 Mitte nächsten Jahres erscheinen +++ Entgagen den von ans ve breiteten Gerüchten besitzt die PlayStation für 299.- DM doch einen Linkport. Wir bit-ten, unseren Fehler zu entschuldigen +++

Wolfsoft macht das Videospielen bequemer



Der fleißige Wolf mit dem magischen Lötkolben bringt Entwirrung für den allgemeinen Kabelsalat. Wer einen Fernseher mit nur einer Scartbuchse besitzt, der kennt vielleicht das lästige Umstöpseln, wenn man wieder einmal zwischen Konsole

und Videorekorder hin- und her-"switchen" möchte. Wenn dann auch noch Zweit- und Drittkonsole, Laserdiskspieler oder Kaffeemaschine mit Serial I/O-Port hinzukommen, wird es lästig. Die Pins der Stecker brechen irgendwann einmal ab, und dann ist das Geschrei groß. Also her mit dem 4-fach oder 7-fach Umschalter (159,99 - 249,99 DM), dann kann man auch noch ein paar Geräte mehr anstöpseln.

Leider hat das Nintendo 64 keinen RGB-Ausgang, doch mit dem S-VHS-Kabel von Wolfsoft zaubert man die optimale Bildqualität auf den Schirm des Hauses. Das Kabel kostet 49,99 DM (Hosiden/Scart-Variante wahlweise).

Völkervereinigung auf dem Nintendo 64



Ähnlich wie wir es vom SNES gewohnt sind, funktioniert der Universal Converter von GT Elektronik für Nintendo 64. Wer bspw. zu Hause eine deutsche PAL-Konsole hat, aber sich schon Doom 64 oder Blast Corps gekauft hat, der

muß nicht verzweifeln. Man steckt einfach ein deutsches Modul hinten an dem Adapter an, bringt das ausländische Cartridge oben an, und schon kann das Spiel beginnen. Allerdings ist Vorsicht geboten: Nicht alle Spiele laufen einwandfrei! Zu beziehen bei: GT Elektronik, Theodor-Heuss-Str. 39, 79539 Lörrach.

Resident Evil 1&2 auf Saturn

Die Fans wird es freuen, der Saturn wird nicht länger Krisenzone für Zombies und Mutanten sein. Capcom setzt nicht nur den ersten, sondern den zweiten Teil des Horror-Hits Resident Evil um. Teil Eins kommt im Herbst, während der Nachfolger einige Monate nach dem Release der PlayStation-Variante erscheinen wird.

Battlesport II -3DO Company versucht sich am Nintendo 64

Auf dem 3DO war Battlesport ein mehr oder weniger erfolgreiches Produkt (was war bei 3DO nicht mehr oder weniger erfolgreich?). Nun hat die 3DO Company die Lizenz wieder entstaubt und läßt den Futuresport von den Cyclone Studios für das N64 umsetzen. Der Spieler steuert ein Hovercraft, das schwerbewaffnet über ein Spielfeld gleitet und versucht, einen glühenden Ball in ein Tor zu treiben. Cyclone ist sich bewußt, daß man als kleine Firma Schwierigkeiten hat, im Konzert der großen Softwarehäuser mitzuspielen. Eventuell kommt sogar zuerst eine PlayStation-Version des Spieles, um es dann, nachdem man das allgemeine Interesse einzuschätzen weiß, für Nintendo 64 umzusetzen. Ein Modul-Flop könnte nämlich sogar eine 3DO Company in Schwierigkeiten bringen. Und daß N64-Spiele in kürzester Zeit den Reiz des Exklusiven verlieren werden, ist ein Phänomen, das bei jeder Konsole mit der quantitativen Erweiterung der Modulpalette eintritt. Die Marktstrategen bei der 3DO Company täten gut daran, den Titel in punkto Qualität "wasserdicht", sprich mit relativ hoher Erfolgsgarantie, zu programmieren und Abstand von der Zweitauswertung zu nehmen. Exklusivitätsdenken ist nämlich ein wichtiger Schlüsselfaktor für den Erfolg einer innovativen Software und eines eigenständigen Hardwareproduktes.

Was bringt Sega Sports im zweiten Halbjahr?

Sega Sports hat mit den Titeln der letzten Zeit nicht unbedingt überzeugen können. Zuviele unausgereifte Produkte wurden angeboten, die teilweise sogar die Qualität der Vorgängerversionen unterboten. Doch dies soll nun alles anders werden. Sega Sports überarbeitet die Produkte diesmal nicht nur, sie werden von Grund auf neu programmiert. Im Juli kommt World Series Baseball '98, gefolgt von dem im Oktober erscheinenden NBA Action '98. Für das Weihnachtsgeschäft kündigt sich NHL All Star Hockey '98 an, das ganz klar das beste Eishockey für den Saturn werden soll. Worldwide Soccer '98 ist die Umsetzung des japanischen Fußballspieles Victory Goal '97, die PAL-Version erscheint im November. Das wohl heißersehnteste Spiel dürfte Sega Touring Car Championship sein. Das Rennspiel machte auf dem Automaten eine gute, wenn auch nicht hundertprozentig überzeugende Figur. Doch das Original-Produzententeam um Tetsuya Mizuguchi arbeitet die Konvertierung aus und verspricht, dem führenden Saturnrennspiel Sega Rally Konkurrenz zu machen.



BLACK DAWN

BROKEN HELIX (JUNI) 🔩

CROW CITY OF ANGELS DARK SAVIOR TOTAL

DIE HARD ARCADE **EXHUMED** FIFA SOCCER 97

NHL 97

DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)

HEART OF DARKNESS (MAI)

INDEPENDENCE DAY (MAI) KRAZY IVAN (MAI)

NIGHTS INKL. 3D-PAD PSYCHIC FORCE (MAI) RELOADED (MAI)

RETURN FIRE

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND SOVIET STRIKE S. MOTOCROSS

S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

X2 (JUNI)

SCORCHER *****

MAGIC THE GATHERING (MAI) MANIC KARTS MANX TT SUPER BIKE NBA LIVE 97

89,-

.89,-

129,-

84,-.89,-

.89,-

89,-

69,-

.99,

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP

SATURN *	
JETZT ZUM KNALLERPREIS	
SEGA SATURN-GRUNDGERÄT 33	q
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,	
INKL. CONTROL PAD, BATTERIE,	
RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCK	ı
CHRISTMAS NIGHTS- UND SEGA FLASH	
VOL. 384-DEMO-CDS	
SEGA SATURN ACTION PACK 42	9
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND	
WORLDWIDE SOCCER '97	
SEGA-SATURN-SEGA-RALLY SET	,
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
SEGA SATURN WW. SUCCER SET 39	
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE	
SOCCER '97	
ADIDAS POWER SOCCER (MAI) 3 10 3 17	
ANDRETTI RACING	1

PLATSIAIIUN
SONY PLAYSTATION 299,
OT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND
DEMO-CD
ADIDAS POWER SOCCER INT
AGENT ARMSTRONG
ATARI ARCADE'S GREATEST (MAI)
BROKEN HELIX (JUNI)
BUBBLE BOBBLE 2
CARNAGE HEART (MAI)
COMMAND & CONQUER
CONTRA LEGACY OF WAR
COOL BOARDERS
CROW CITY OF ANGELS
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)
DEVIDE ENEMIES WITHIN 277
EXCALIBUR 2555 AD 99

EXHUMED 89,-
FANTASTIC 4 (MAI)
FORMEL 1
HEAVEN'S GATE (JUNI)
HEXEN
HEADER THE PARTY OF THE PARTY O
INDEPENDENCE DAY (MAI)
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
JET RIDER
LEGACY OF KAIN 89
LIFEFORCE TENKA (MAI) 99,
LITTLE BIG ADVENTURE
LOST VIKINGS 2 89.
MAGIC THE GATHERING (MAI)
MANIC KARTS
MASS DESTRUCTION (JUNI) 89
MECHWARRIOR 2 89
Commence of the William Commence



Himborg

Sega Finanzierung

INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, CHRISTMAS NIGHTS- & SEGA FIASH VOL. 3&4-DEMO-CDS

DM 37,82 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 453,80 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN, DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT OM 350,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

	Manager and Control of the Control o
SONY PLAYSTATION	
AIR COMBAT	
ALIEN TRILOGY	
AYRTON SENNA KART DUE	
BATTLE ARENA TOSHINDEN	
BLAST CHAMBER	
BREAKPOINT TENNIS	30.26
BUST-A-MONE 2	4000000
DESCENT	30
DESCENT DESTRUCTION BERBY	
DISRUPTOR	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
EARTHWORM JIM 2	3
FADE TO BLACK	
FIFA SOCCER 96	
NYPER FINAL MATCH TENR	
IRON MAN/XO MANOWAR	
NBA JAM TOURNAMENT E	a \$
NEL QUARTERBACK CLUB	
PRO PINBALL THE WELL	
RIDGE RACEA	195
ROAD RASH	10 m 10 m 10 m
STARWINDER	·
SUPERSONIC RACERS	7.4
TEKKEN .	
TEMPEST X	.7
VIEWPOINT	cipling (II)
AMMARAGAN AMMARAGAN ANDE	

WWF IN YOUR HOUSE	滑
SEGA SATURN ALIEN TRILOGY BANG BANG ANGRAL	-12
BATTLE MONSTERS BLACKFIRE	31 41 41 41
DRAGONNEART FIGHTIME WIPER'S GEN	48 49 48
HI-UTANE IRON MAN/AD MANDWAK MYSTERY MANSON	39
NBA JAM EXTREME MIGHTS - AUS SET ROBO PIT	59 68 49
SEBA HALLY SPOT GOES TO HOLLYWOOD THEME PARK	39 69 41
TUNNEL B1 VICTORY GDAL WORLDWIDE SOCCER 97	5.5 5.9

MICRO MACHINES V3	99
MONSTER TRUCK (MAI)	.99.
NBA IN THE ZONE 2	.94,-
NEED FOR SPEED 2 (MAI)	89,
OVERBLOOD (MAI)	89.
PANDEMONIUM	.79,-
PERFECT WEAPON (MAI)	.89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,
PSYCHIC FORCE (MAI)	.84,-
RAGE RACER-(MAI)	99,
REBEL ASSAULT II	99,
SOUL BLADE (MAI)	99,
SPEEDSTER (MAI)	.95,
SPIDER	.84,-
SUIKODEN	89,
S. MOTOCROSS	.89,-
S. PANG COLLECTION (JUNE)	.99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	.69,-
SYNDICATE WARS (JUNI)	89,
	.89,-
V-RALLY-(JUNI)	89,
VANDAL HEARTS (MAI)	99,
WING COMMANDER IV (JUNI)	89,
WING OVER (MAI)	89,-
anatomon, Princip and Chickopy	

NINTENDO 64

NINTENDO 64	399
DT. VERSION, INKL. CONTROL PA	D UND
AV-/SCART-KABEL	
INTESUPERSTAR SOCCER 64 (MA	
PILOTWINGS 64	
STAR WARS SH. OF THE EMPIRE	
SUPER MARIO 64	
MARIO 64 SPIELEBERATER	
SUPER MARIO KART 64 (JUNI)	89
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVE <race 64<="" th=""><td>99</td></race>	99





SONDERAKTION: Sega-Saturn-Geräte liefern wir portofrei!!!

BESTELL-HOTLINE

5211844

Austria Express - Bestell-Hotline Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: HARE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHER TAG UNSER HAUS UND 1ST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELR GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG RICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28 94032 Passau

BACKSTAGE

Acclaim ist der Meinung, daß der Erfolg von Turok das Softwarehaus his Dezember wieder schwarze Zahlen schreiben läßt +++ EA hat sich die Rachte an der Software-Umsetzung zu The Lost World:
Jurassic Park 2 gesichert.
Das Spiel kommt im Semmer +++ In den USA wurden bisher 2,5 Mie. N64 verkanft +++ Ion Storm, die Softwarefirma des Ex-id-Chefa John Romere, arbeitet zur Zeit an drei Titale, darwater auch ein Ego-Shouter +++

Soul Blade- The Official Strategy Guide



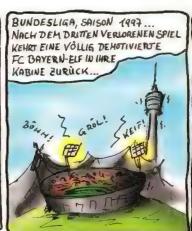
Es bleibt wohl
keine Frage mehr
offen, sollte man sich
die 124 Seiten dieses
Lösungsbuches zu
Gemüte führen. Der
ultimative Soul EdgeKämpfer wird nicht
geboren, man muß Taktiken und Varianten
genau studiert und trai-

niert haben, um am Schluß gegen Soul Edge bestehen zu können. Zu beziehen über Order in Time, Tel.: 0711/613758, der Preis liegt bei 39, 90 DM.

Infrarotkontrolle für den Saturn

Wer würde heutzutage an einem Fernseher oder einer Stereoanlage noch eine Fernbedienung mit Kabel akzeptieren? Trotzdem aber ist es kein Problem, mit einem teilweise viel zu kurzem Joypadkabel an einer Konsole zu sitzen. Sega will diesem Problem nun Abhilfe verschaffen. Mit dem Infrarot-Controller bekommt man den Spaß gleich im Doppelpack, denn der Adapter wird an beide Joypad-Ports gleichzeitig angestöpselt. Dazu sind im Preis von 119,- DM zwei Pads enthalten, die noch auf eine Entfernung von fünf Metern zum Gerät ihren Dienst verrichten. Äußerlich oder funktionell unterscheiden sich die Pads nicht von den Standardcontrollern, allerdings werden die Steuereinheiten mit Batterie betrieben.









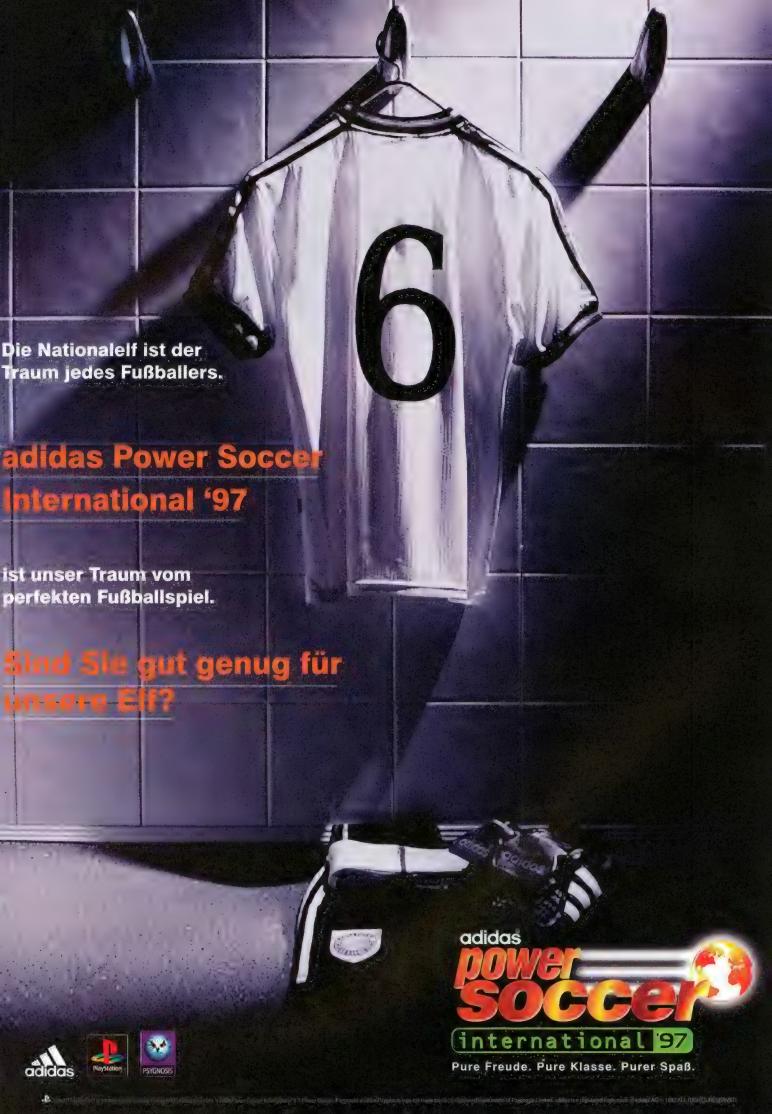














BACKSTAGE

Die Stripperinnen in Duke Nukem 3D bleiben

Auf der moralisch blitzsauberen 64-Bit-Konsole aus dem Hause Nintendo sollten sich keine leichtbekleideten Stripperinnen tummeln. Ein Umstand, der den Machern des Spieles Duke Nukem 3D sauer aufgestoßen ist. In der PC-Version kann man sie an manchen Stellen bewundern, jedoch haben sie keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen. Nun hat GT Interactive und Nintendo sich auf einen Kompromiß geeinigt: die Stripperinnen dürfen bleiben, doch sie werden extra lange T-Shirts tragen, auf denen Botschaften wie "Iß" mich!" oder "Tragt mehr Pelze!" stehen werden.



Duke Nukem 3D für N64 wird auch zu viert spielbar sein

+++ Mitte Mai wurde das

erste Mal das M2 vorgestellt.

Folgende Spiele waren zu

sehen: Power Crystal, M2 Racing -Game, Battlesport,

M2 Baseball-Game +++

Mortal Kombat RPG und Mor-

tal Kombat Mythologies wer-

den nicht für Saturn umge-

setzt +++

Tomb Raider 2 -Erstes Bild

Eidos arbeitet an dem zweiten Teil der Erfolgsstory um Lara Croft, der vielleicht erotischsten Versuchung, seit es elektronische Schaltkreise gibt. Der Umfang des Spieles soll gegenüber dem Vorgänger noch um einiges erweitert werden. Hier seht Ihr das erste Bild.

PlayStation Programm Pad



Es liegt gut in der Hand, das programmierbare Pad von Interact. Und man kann bis zu siebzig Schritte einprogrammieren. Dazu kommen die Standardfeature wie Zeitlupe oder Dauerfeuer und ein transpa-

rentes Gehäuse. Wir können das Pad sehr empfehlen, vor allem Prügelspielfreunde oder hektische Codetipper werden ihre Freude haben. Zu beziehen über: Interact of Europe - Jöllenbeck, für schlappe 69,95 DM.

Phone: 07441 / 95 13 48

07441 / 95 12 32

Phaxe: 07441 / 95 12 39

Persöhnliche Bestellannahme von 10.00 - 20.00 Uhr

Laden: Forststr. 14 72250 Freudenstadt

FUN GAMES

Video & Computerspiele



SOFTWARE: Need for Speed II Win Comander IV Porsche Challenge 79, Descent II 79 The Crow 79, Little Big Adventure 87, Adidas Power Soccer Intern 89,

SONY PLAYSTATION

HARDWARE: Controller Bunt (Rot, Grün, Blau, Gelb, Schwarz)

NINTENDO 64



SOFTWARE:
Warriors (orginal)
Star Control 3 (orginal)
X-Com:Terror from the deep. 29

TOPHIT!



- Preisliste Kostenlos anfordern
- ALLE DEUTSCHEN Sony PSX + Sega Saturn Spiele auf Lager
- Lieferung innerhalb 48 Stunden
- Porto 10,- DM
- Lieferung ob 250,- DM portofrei
- Annahmeverweigerer berechnen wir 30,- DM
- Ladenpreise können variieren



TESTEN SIE -BEVOR SIE KAUFEN!

KEIN FEHLKAUF MEHR

Exclusiv für unsere Kunden Innerhalb von 14 Tagen -Bei nichtgefallen eines Titels Rückerstattung des Kaufpreises!

Für die 14 Tage berrechnen wir eine Spielgebühr von 20,- DM pro Titel!

Beispiel: Sie kaufen ein Spiel für 99,- DM und schicken dieses innerhalb 14 Tagen an uns zurück, bekommen Sie 79,- DM von uns zurückerstattet!

JUNI 1997 · FUN GENERATION

17)

Die Tokyo Game Show



Vom 4. bis zum 6. April fand in Tokyo die Tokyo Game Show Spring '97 statt. Die Messe war ein durchschlagender Erfolg, insgesamt kamen 121.172 Besucher, um mehr als 450 Neuerscheinungen von 104 austellenden Firmen zu begutachten. Den Hauptanteil hatten PlayStation (ca. 150 Titel) und Saturn (ca. 80 Titel), doch auch für Nintendo 64 wurden etwa 20 interessante Spiele gezeigt. Ein besonderes Highligt war die Automatenhardware des Neo Geo 64. Insider sagen, daß die Maschine, die wahrscheinlich auch als Konsole auf den Markt kommen wird, mit der Technik des Model 3-Board von Sega gleichzusetzen ist. Samurai Spirits, ein Prügelspiel (was sonst?) sah dank Mip-Mapping, Anti Aliasing und hochauflösender Grafik fantastisch aus. Auch für das N64 gab es über-

raschende Neuvorstellungen. Allen voran Konamis Castlevania 64, das allerdings nur kurz auf einem Videoband zu sehen war. Das Spiel sieht atemberaubend aus und ist ein reinrassiges 3D-Spiel. Dracula X, das wir ja in dieser Ausgabe vorstellen, beruft sich noch auf die erfolgreichen NES- und SNES-Teile. Außerdem war noch Mystic Ninja zu bestaunen, das Abenteuerspiel versetzt den Spieler ins japanische Mittelalter, wo er gegen diverse Schwertkämpfer und Dämonen bestehen muß. Die Polygoncharaktere und deren Animation sind schon jetzt auf hohem Niveau. Weitere Highlights waren Wild Choppers, das zwar tolle Grafiken hat, jedoch in punkto Gameplay noch nicht ausgereift wirkte und Multi Racing Championship von Imagineer, ein durchaus vielversprechendes Rennspiel. Freunde des gepflegten Wrestlings können sich auf Ultimate Battle Royal freuen. Wie der Name es vermuten läßt, steigt eine Vielzahl dickbäuchiger Catcher in den Ring und kloppt sich die Seele aus dem Leib. Allerdings muß noch an der Kameraperspektive gearbeitet werden, denn bislang kann das Geschehen noch nicht optimal eingefangen werden.

Bei der PlayStation standen natürlich die Namco-Titel wie Tekken 3, Time Crisis, oder Ace Combat 2 im Vordergrund. Hochinteressant wird aber auch das RPG Tales of Destiny, das zwar nicht so bombastisch wie Final Fantasy VII sein wird, jedoch auch mit massenhaft CG-Movies aufwarten kann. Und mit Gun Bullet hat man ein weiteres GunCon-Spiel in der Schublade. Bei Square wurden Final Fantasy IV und Final Fantasy Tactics vorgestellt. Front Mission Alternatives ist ein wahres Grafikfeuerwerk für Mech-Freunde in hochauflösender Grafik. Capcom überraschte nicht gerade mit Mega Man X4 oder Marvel Superheroes, während Resident Evil 2 noch länger auf sich warten läßt. Sonys Ghost in the Shell, nach dem gleichnamigen Animefilm, ähnelt ein wenig Jumping Flash, es wurde immerhin vom gleichen Team programmiert. Bei SNK konnte man die Fortschritte an Samurai Spirits RPG bewundern, einer Kombination aus klassischem Rollenspiel und Beat'em Up. Takaras Armored Troopers Votoms sieht Virtual On! sehr ähnlich.

Bei Sega wartete man vergeblich auf etwaige Ankündigungen zu einem Saturn-Hardware-Upgrade. Genausowenig war Virtua Fighter 3 für die Konsole zu sehen. **G-Vectore** von Itochu ist eine Verbeugung vor Panzer Dragoon, eben ein 3D-Shooter mit Reittier und Mädchen drauf. Auf **Cat the Ripper** können sich Sony- und Sega-Jünger freuen. Entgegen dem "No Sex"-Gebot wird in diesem Action Adventure viel nacktes Fleisch geboten. Hudson hatte den aufsehenerregensten Auftritt mit einem Video von **Virus**, dem anscheinend wichtigsten Titel des kommenden Jahres für den Saturn.









Holbeinstraße 24539 Neumünster $\begin{array}{r}
 04321 \\
 04321
 \end{array}$ 22737 Telefon Telefax 23312 NINTENDO 64 komplett dt. dt. DM399,00 CONTROLLER PAK 1 MEG dt. DM 44,00 Int.Superstar Soccer 64 kpldt. DM139,00 Star Wars: Shadows of... dt. DM134,00 kpl.dt. DM 89,00 Super Mario Kart 64 dt. DM 99.00 Pilotwings 64 dt. DM119,00 pal dt. DM149,95 TUROK -uncut-Waverace 64 kpl.dt. DM 99,00 SATURN SEGA SATURN komplett dt DM 333,00 SATURN kpl.+Sega Rally Ww.Soccar97D M 449,95 dt DM 88,00 kpldt DM 79,00 4-4-2 Fußball* Adidas Power Soccer Andretti Racing kpl.dt DM 88,00 All Star Baseball* dt DM 89,00 AMOK kpl. dt DM 88,00 Battle Stations dt. DM 89,00 Black Dawn* dt. DM 88,00 Bomberman* Bug Too dt. DM 88,00 Crusader No Remorse kpldt. DM 89,00 Daytona USA Championship Edt. dt. DM 98,00 dt. DM 84,00 Dark Savior Die Hard ARCADE dt. DM 94,00 Fighters Megamix* Heart of Darkness* dt. DM 99,00 kpl. dt. DM 98,00 dt. DM 89,95 kpl. dt. DM 89,00 dt. DM 98,00 Independence Day* MANX TT kpl. dt. DM 89,00 kpl. dt. DM 89,00 Mass Destruction **Mechwarrior 2** Fängt mit "Q" an dt. DM 99,00 dt. DM 88,00 Return Fire Scorcher dt. DM 88,00 Super Puzzel Fighter2 Turbodt. DM 69,00 Syndicate Wars kpl.dt. DM 89,00 Toriko (Gekka Mugentan)dt. DM 84,00 VR Pool* dt. DM 89.00 Virtua Cop 2 mit Gun dt. DM129,00 SONY PLAYSTATION PLAYSTATION kpi.+Demo CD DM299,00 Playstation+Memory Card 120 Blocks DM359,00 Memory Card 360 Blocksdt, DM 99,00 4-4-2 Fußball dt. DM 88,00 Adidas Power Soccer Int. 97dt. DM 89,00 dt. DM 84,00 Agent Armstrong* **Bubble Bobble 2** dt. DM 79,00 **Darklight Conflict** kpl. dt. DM 84,00 dt. DM 79,95 Epidemic dt. DM 89,00 Exhumed dt. DM 88,00 Independence Day* kpl. dt. DM 84,00 Legacy of Kain Lifeforce TENKA* kpl. dt. DM 88,00 dt. DM 99,00 **Mechwarrior 2** kpl. dt. DM 89,00 Monster Truck* Nascar Racing 96 dt. DM 98,00 dt. DM 89,00 kpl. dt. DM 84,00 Need for Speed 25 kpl.dt. DM 84,00 Perfect Weapon Porsche Challenge Rebell Assault 2* dt. DM 79,00 kpl.dt. DM 99,00 kpl. dt. DM 89,00 Resident Evil-uncutdt. DM 84,00 Spider*
Stadt d.verlorenen Kinder* dt. DM 88,00
dt. DM 89,00 Syndicate Wars* kpl.dt. DM 88,00 The Divide:Enemies Within dt. DM 88,00 Wing Commander 4 kpl. dt. DM 89,00 VORTEILE TOP - PREISE Original deutsche Versionen Kostenlose Gesamtpreislisten Versandkosten NN DM 5.95 Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr Inklusive Garantie, Schnell-ervice,Sicherheitsverpackun und Transportversicherung

Ab 3 Artikein liefern wir ohne Versandkosten Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager Händleranfragen erwünscht

BACKSTAGE

Rare arbeitet an einem neuen Nintendo-Produkt namens "Dream", an dem auch Mivamoto mitwirkt. Der Titel soil schon Ende des Jahres kommen +++ Nintendo bringt in Kürze ein 64-Kilobyte Controllerpack. Im Laufe des Jahres kommen die ersten 128 MBit-Titel +++ Tiger Woods **Masters-Champion** Aufwärmroutine gehört auch intensives PlayStationspielen +++ Das Nintendo 64 kostet in den USA nur noch \$ 149.-+++ Star Fox 64 bekam in der renommierten japanischen Videospielzeitschrift Famitsu die zweithöchste Note nach Mario 64, eine 9 von 10 +++ Das Jolting Pack. das erstmals mit Star Fox 64 zum Einsatz kommen wird, wird in Rumble Pack umbenannt. Es soll in Japan mit Star Fox 64 gebundelt werden +++ Final Fantasy VII kommt in deutscher Sprache! Dies bestätigte ein Firmensprecher von Sony Computer Entertainment of Eurone +++ Der ambitionierte Pressesprecher Lulu einer großen Softwarefirma kam voller Siegeswillen in die FG-Redaktion, um die Fußballfreunde Stephan und Götz im J.League Perfect Striker zu schlagen. Leider ging der Versuch böse in den Schlüpfer. Mit mehreren hohen Niederlagen und ohne Sieg wurde er zurück auf den Trainingsplatz geschickt (Never mind!) +++

Howard Lincoln spricht über Zukunft und Gegenwart



Viele Versprechungen wurden von Nintendo im Vorfeld gemacht, und man muß anerkennen, daß einige sogar wirklich gehalten wurden. Das Nintendo 64 ist ein Killergerät, die Software ist beeindruckend, der Controller innovativ und die Bitzahl 64. Doch wohin ent-

schwand der Exklusivitätsgedanke, wieso wird die Konsole nicht von jedermann angenommen, und warum wurde auch bei Nintendo schon gepatzt? Howard Lincoln, Chairman Nintendo of America und zweiter Mann nach Big N-Boss Yamauchi, sprach zu den Seinen. Auf die Frage, ob Nintendo noch hinter dem Spruch: "Qualität anstelle von Masse" steht, antwortete er, daß immerhin sechs der zehn meistverkauften Videospiele Nintendo 64-Produkte seien (1. Super Mario 64, 3. Shadows of the Empire, 5. Killer Instinct Gold, 6. Crusin' USA, 8. Wave Race 64, 9. Indexprügler Trilogy (Quelle: Trust's Data)). Von den verbleibenden vier Produkten sind zwei für SNES, eines für PlayStation und eines für Saturn. Nun ist auch Mario Kart 64 auf dem Markt, das laut Lincoln nahezu von allen N64-Konsolenbesitzern gekauft wird. Trotzdem gibt Lincoln zu, daß man nicht mit jedem Produkt die Qualitätsmarke eines Super Mario 64 erreichen kann.

Besonders kontrovers wurde die Diskussion, als Lincoln gefragt wurde, ob die Nintendo 64-Produkte nicht einfach schön anzusehende Varianten althergebrachter Titel seien und spielerisch den PlayStation- und Saturntiteln ähnlich. Lincoln wehrte sich vehement gegen eine solche Aussage. Nintendo habe das Videospielen revolutioniert, die Spiele böten eine einmalige Spielerfahrung, die man auf keiner anderen Konsole finden könne, äußerte der Chairman. Die Spiele sind auch ganz sicher nicht altbacken. Man hat zwar erfolgreiche Coin-Ops konvertiert, doch die Weiterführung

bekannter Titel wie Mario Kart eröffnen dem Spieler wieder ganz neue Perspektiven. Die Spiele, so Lincoln weiter, müssen besser sein als die für PlayStation und Saturn. Seit Nintendo 64 am Start ist, habe man jeden Monat die Konkurrenz deklassiert. Alle Spiele für das System böten eine weitaus intensivere Spielerfahrung als die 32-Bit-Maschinen, führte Howard Lincoln aus. Auch den "Dream Team"-Gedanken verteidigte Lincoln. Durchschnittlich wurden 270.000 Einheiten pro Spiel verkauft. Von etwas anderem als einem durchschlagenden Erfolg zu sprechen, wäre laut Lincoln vermessen. Die Spiele, die man jetzt sieht, sind von der ersten "Dream Team"-Generation. Die Entwickler wie Gametek oder Virgin bspw. brauchen noch etwas Zeit. Doch, so Lincoln, das hieße ja nicht, daß nichts von diesen Anbietern kommen wird. Warum, so die Frage, hat man nicht wie beim SNES, erfrischende neue Titel gebracht, sondern konsequent Althergebrachtes aufgewärmt? Mario 64, erklärte Lincoln, wurde überall als das überragenste Videospiel aller Zeiten gefeiert. Das hieße doch, daß man es mit einem Produkt zu tun hat, wie man es nie zuvor gesehen hat. Andere Titel, so stimmte Lincoln zu, seien Updates in 64-Bit-Qualität.

Zum Thema Drittanbieter: Die Third Party-Lizenznehmer brauchen noch Zeit, sich mit der neuen Plattform auseinanderzusetzen. Es gibt soviele mittelmäßige Titel von Drittanbietern für andere Konsolen. Als Mario auf der E3 gezeigt wurde, merkte Lincoln an, erschreckte dies viele Entwickler, die sofort anfingen, ihre Titel zu überarbeiten.

Zuletzt wurde das Thema: "Sicherheitsdenken" angesprochen. Bringen die Third Party-Developer nur Titel auf den Markt, die hundertprozentigen Erfolg bringen? Denn Module kosten viel Geld, ein Flop wäre selbst für eine große Firma wie Acclaim oder Virgin eine Katastrophe. Midway bspw., erklärte Lincoln, bringe gerade den vierten Titel auf den Markt. Über sechzig Entwickler in den USA und Europa arbeiten an Spielen. Nintendo wird niemals soviele Third Party-Entwickler aufweisen wie Sony, -doch das will Nintendo auch gar nicht. Nintendo will Entwickler, die den Willen und die Fähigkeit haben, um grandiose und sich überragend verkaufende Spiele zu produzieren.

Mad Catz-Pad für Nintendo 64



Die bekannte Zubehörfirma stellt eine kostengünstige Alternative zum Nintendo 64-Standardpad vor. Ausgerüstet mit allen Features des Original-Pads, bekommt der Spielr zusätzlich noch Dauerfeuer- und SlowMotion-Funktion. Der Preis liegt bei 69,90. Zu beziehen bei Order in Time, Tel.: 0711/613758

Herzlichen Glückwunsch!

Die gesamte Fun Generation-Crew gratuliert dem frischgebackenen Daddy Jürgen Krenz zur Geburt seines Sohnes Robin Julius.

Hier die Gewinner des Porsche Challenge-Gewinnspiels aus Ausgabe 5/97: 1. Preis: Peter Tessarek, Bremen 2.+3. Preis: Frank Bogenschütz, Kirchzarten, Sascha Langl, Schleswig

MK4 - Last News

Derzeit arbeiten die Mannen um Ed Boon und John Tobias, den beiden Erfindern der blutrünstigen Prügelreihe, an dem vierten Aufguß. Es wird definitiv ein 3D-Spiel, dessen Engine gerade getestet wird. Ed Boon sprach in einem Interview auch von einem mysteriöse neuen Feature, das noch nie in einem Beat'em Up zu sehen war. MK4 wird auch der düsterste und atmosphärisch bedrohlichste Teil der Serie werden. Die Cartoon-Geschichten wie Babalities oder Friendships werden rausfliegen. Fatalities werden in allen Variationen zu finden sein. Die Macher schwanken zwischen 12 oder 15 anwählbaren Charakteren, einige alte Bekannte wie Raiden, Scorpion oder Sub Zero geben sich mit neuen Halbgöttern die Ehre. Schon im Juni soll der Automat vorgestellt werden, die Heimversion folgt bis Ende des Jahres.





software.

Bomberman 64

Bomb' n Run

Hudson/Nintendo 64

Eine weitere klassische Bitmap-Figur, die in ein dreidimensionales Gewand schlüpft, ist der lustige Bomberman. Das Spielprinzip hat sich nicht geändert, nur die Darstellungsweise. Man wirft Bomben auf die Gegner und freut sich diebisch. Der Spaß findet nur diesmal in einer riesigen 3D-Welt statt, die man aus der Third-Per-



son-Perspektive erlebt. Wie es sich für das N64 gehört, wird auch ein Vier-Spieler-Splitscreen-Modus enthalten sein, denn Bomberman ist eines der bekanntesten Multi-Player-Vergnügen. Ein Erscheinungstermin steht noch aus.





MK Mythologies: Sub Zero

Action-Adventure

Midway/ Nintendo 64

Tobias und Boon, die beiden MK-Macher, hatten einen wirklich innovativen Gedanken, als sie beschlossen, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, den Ursprung der MK-Kämpfer innerhalb eines Action-Adventures zu ergründen. Sub Zero macht den Anfang. Es handelt sich um ein actionlastiges Abenteuerspiel, dessen Charaktere vollständig gerenderte Sprites sein sollen, also ähnlich wie Doom 64. Optisch handelt es sich mehr um eine 2 1/2-D-Grafik wie bspw. in Crash Bandicoot oder Bug!. Es wird Massenkonfrontationen à la Streets of Rage oder Final Fight geben, und man wird langsam an den Ursprung des MK-Mythos herangeführt. Im November kommt das Spiel in die Läden.



Reel Fishing Angelspiel Natsume/ PlayStation

Wer sich die nervige Frage: "Na, beißen sie auch an?" am Ufer eines von Stechmücken übervölkerten Sees ersparen möchte, der wartet auf dieses virtuelle Würmerbaden. Die Neuerung gegenüber den erfolglosen Versuchen anderer Hersteller ist, daß man die gefangenen Fische in einem Aquarium halten kann und

dem trägen Treiben der psychisch völlig verstörten Viecher zuschauen kann. Ansonsten blickt man stumm auf den HiRes-Modus-See und pfeift sich ein Lied. Im Herbst!



PC, Amiga, PSX

N64 und Zubehör

Lösungshefte ab 14.80 DM. Weitere Artikel erhältlich

Händleranfragen

sind erwünscht !

Am Stadtgraben 50 Im Pavillion Stadtmitte 48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00 11.00 - 16.00 Sa

Earlie invertigal

Körnebachstr. 95 gg. Musikzirkus DO 44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00 Sa 11.00 - 14.00

Computersystems GmbH

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2Fußball **Actua Tennis** 89.-95. Blast Chamber: 94... 79 -International Superstar Soccer 79.-

John Madden Football 97-79:-**NBAHangtime**: 89.-NBA In The Zone 2 94 -NBA Live 97 79.-79.

NHL Face Off 97 79.-NHLPowerplay Hockey
Pete Sampras Extreme Tennis 79 69.-89 Power Move Pro Wrestling 92-

84.-

79

79:-

89.-

84

79,-

89,-

79,-

79,

24-

94

84.

84-

Riot Track & Field

Total NBA 97 Victory Boxing

49.-**WWFIn Your House** Adventures & Rollenspiele

Blazing Dragons Kings Field Legacy of Kain Little Big Adventure

Myst Sentient. Stadt der verlorenen Kinder

Geschicklichkeitsspiele

Busta Move 2 58.er 2 Turbo 69-PowerRangers Pinball RQ-

Shoot-Action Area51 Broken Helix 99. Carnage Heart 79. Contra 99 -Crypt Killer 89. 89. 89 -Kileak2-Epidemic Mechwarrior2 Overblood 89 -Perfect Weapon 84. ResidentEvil (SAP-Vers.) 88 139. Spider 84

Syndicate Wars

The Crow

PSX Hardware

PlayStation 299 Umbau-Chip 39.-und Einbau direkt bei Cross Computer

zus. nur

neGcon



Sony Mouse Station Pag Namco Stick Steering Wheel

infrarot 2 Stuck Pads



Memory 1 MBit Memory 8 MBit Memory 24 MBit Gamebuster

Table Top Board •

/erlangerung RGB Scart Kabel

PSX Software

Racing-Games

2Xtreme(US-Vers.) 49.-Andretti Racing 79,-Ayrton Senna Carts 84.-69,-Burning Road 89.-Destruction Derby 2 Extreme Games 2 99,-GTMax Rev. (US-Vers.) 119,-Hardcore 4x4 84.-Jet Rider Micro Machines 3 Monster Truck 77. Porsche Challenge 77. Rage Racer* ly Cross (US-Vers.) 99. Road Rage 89. 89. 49.-Street Racer 84.-Twisted Metal 2 V-Rally (US-Vers.) 84.-119. WipeOut2097 92-Wrecking Crew 89

Beat'em Up

Bushido Blade (JAP-Vers.) 139.-Iron & Block King of Fighters Cladiator Iron & Blood 49 79.-89. Streetfighter Alpha 2 89. 89. Toshinden 3 (JAP-Version) 139.-

Strategiespiele

49,=

A-Train (US-Vers.) **Battle Station** 84.-Command & Conquer 99 Panzer General 2 (US-Vers.) 69. SimCity2000 89. Theme Park

Jump n Run

Crash Bandicoot 99. Jumping Flash 2 92. 74 Spotgoes to Hollywood 89.-89.-

Flugsimulatoren

Darklight Conflict 84.-74 89.-Gunship 84; Raging Skies 92 89 84. Thunderhawk2 89. Top Gun-Fire at Will 94. Wing Commander 3 Tomb Raider 89. HF-Adapter 45. Wing Commander 4 84.

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! **Unsere Spiele des Monats:**

Need for Speed

Doppelt so schnell und zweimal so schön. Neu für Sony Playstation.

LSuperstar Soccer 64

Eußball in einer neuen Dimension erleben Neu für Nintendo 64

Top-Angebote PSX & Nintendo

Test Drive Off Road Vandal Hearts

Mur **PSX**

ie nur

Lifeforce Tenka Soul Blade

PSX

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Need for Speed, Allen Nor Trilogy **PSX** je nur

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden, Nur Destruction Derby ie nur

Alone In the Dark 2 59.-Worms 69.-59,-Disruptor 59.-Warhammer

Descent	49.
Cyberia	49.
Steel Harbinger	49.
Street Racer	49.

Universal-Converter

Memory-Card

Turok Super Mario 64 99. Mario-Spieleberater 24.90 **Pilotwings** 119

Wave Race 64 Star Wars 139.-Super Mario Kart 99.-Antennenkabe

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20:- DM). UPS NN zzgl. 18:- DM, bei Vorkasse zzgl. 10:-DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert

Postversand: Portofrel ab 250 - DM Bestellwert von lieferbarer Software



software



Ein Lightgun-Shooter mit vorberechneten Grafiken aus einer AM-Schmiede verspricht einiges. Wenn es dann auch noch um ein Splatterthema wie Zombies geht, sollte man hellhörig werden. Die Level bieten, ähnlich wie bei Virtua Cop 2, die Möglichkeiten, verschiedene Abzweigungen zu benutzen. Es wird massig Blut, wahnsinnige Metzger, riesige Endmonster und höllische Grafiken im Stile von Resident Evil bzw. Panzer Dragoon geben. Nun ist es an AM1, möglichst schnell eine Konvertierung vom Arcade-Automaten zur Konsole zu fabrizieren.



Die Toshinden-Teile auf dem
Saturn brachten Takara leider keinen besonders großen
Erfolg. Nun versuchen die japanischen Entwickler etwas völlig Neues. Mit einer weiterentwickelten URA-Engine, mehr
Texture Mapping-Details und weitaus schöneren Hintergründen ist schon einmal eine optische Aufwertung festzustellen.
Das Gameplay entspricht Fighter-Spielen wie Soul Edge mit vielen Waffen und Attack- bzw. Defensiv-Breaker. Wie viele Charaktere enthalten sein werden, ist noch nicht klar. Das Spiel kommt voraussichtlich im Sommer.

Azel: Panzer Dragoon RPG

Rollenspiel

Team Andromeda/ Saturn

Team Andromeda war es einfach leid, ein weiteres PD-Sequel anzuhängen. Die Idee, ein Rollenspiel aus der Drachenwelt zu zaubern, lag angesichts der durch FMV-Sequenzen innerhalb der ersten beiden Teile weitentwickelten Story nahe. Ihr habt zuerst die Möglichkeit Euren Drachen individuell aufzuziehen und, je nach Hege und Pflege, zu prägen. Danach zieht Ihr mit der Flugechse durchs Land, besteht Abenteuer und betretet Städte, um mit den Bewohnern in Interaktion zu treten. Entweder werden die Kampfsequenzen im klassischen RPG-Rundenprinzp ablaufen oder aber, wie man es von Panzer Dragoon gewohnt ist, als

Action-Sequenz. Neben der Heldenfigur Edge (die mit Sicherheit wohl auch in Blade umbenannt werden muß, nicht wahr, Future Publishing?) wird es zwanzig weitere Hauptfiguren und unzählige Statisten geben. Eine US- bzw. PAL- Version wird nicht vor Frühjahr 1998 erwartet.





So wie man Sony verstehen kann, war Cool Boarders erst die Aufwärmphase für den zweiten Teil. An die Stelle der drei Kurse treten neun ellenlange Parcours sowie die Möglichkeiten, in der Halfpipe und im Free Ride-Modus rumzuturnen. Außerdem werden endlich auch andere Rennfahrer auf dem Kurs wedeln und Euch als lebendem Hindernis das Leben schwermachen. In Japan ist man schon im August soweit, bei uns wird es wohl Weihnachten werden, bis der Titel kommt.

Castlevania 64

Action-Adventure
Konami/ Nintendo 64



Endlich zieht es auch den Vampirjäger Belmont und den Grafen Dracula in die dritte Dimension. Frohlocket, Castlevania-Fans, die Nintendo 64-Version wird ein 3D-Spiel. Die Engine wird mit der von Mario 64 bzw. Zelda 64 verglichen. Belmont kann sich völlig frei im Schloß bewegen und wird



Clay Fighter Extreme

Beat' em Up Interplay/ PlayStation

Auf dem SNES gab es schon zwei mittelmäßige Spiele rund

um prügelwütige Knetmännchen. Neben der N64-Version, die auch gerade in Arbeit ist, arbeitet Interplay an einer PlayStation-Variante. Es wird ein 2D-Prügelspiel mit plastischen Hintergründen sein, ansonsten erinnert es an die erwähnten Prequels mit aufgepeppter Grafik. Außerdem sollen einige der alten Recken wie Mr. Frost oder Helga, aber auch neue Kreationen aus der Interplay-Bastelstube enthalten sein. Im Juli wissen wir mehr.



von allen Seiten von gar scheußlichen Kreaturen der Nacht angegriffen. Seine Peitsche hat er auch nicht mehr nur zum Hauen. Mit ihr überwindet er Abgründe in Pitfall-Manier, ähn-

lich wie wir es aus Castlevania 4 für SNES kennen. Die Charaktere bestehen durchweg aus Polygonen mit detailliertem Texture Mapping, außerdem wird der Handlungsablauf auch stark auf die Abenteuerebene verfrachtet. Es gibt noch kein Veröffentlichungsdatum.



Computer & Videospiele

Am Rundbogen 13b - 44265 Dortmund

PLAYSTATION: PLAYSTATION:
JOYPAD FARBIG
MEMORY CARD 15
MEMORY CARD 360
GAME BUSTER
UMBAUCHIP MIT ANL.
TASCHE+PAD+MEMORY
ALONE IN THE DARK CYBERIA
DESCENT
IRON AND BLOOD
PLAYER MANAGER
PLATINIUM SERIE JE
PORSCHE CHALLENGE
SONIC RACERS
TRUE PINBALL

PLAYSTATION IMPORT: BUSHIDO BLADE DESCENT MAXIMUM RALLY CROSS SOUL BLADE TOBAL NO.2 WING COMMANDER 4

Multinorm Playstation nur 333.-DM Playstation Umbau nur 69.-DM

Multinorm Nintendo64 DV 29.90DM DV 89.90DM Multinorm Nintendood DV 79.90DM Multinorm Nintendood DV 79.90DM Mit 60Hz und verbessertem Bild DV 29.90DM Mit 60Hz und 499.-DM DV 49.90DM DV 49.90DM DV 49.90DM NINTENDO64: DV 49.90DM DV 79.90DM D

US109.90DM US109.90DM US109.90DM US129.90DM US109.90DM

19.90DM JOYPAD FARBIG
49.90DM JOYPAD FARBIG
49.90DM JOYPAD MADCATZ
JOYPAD VERL
ACTION REPLAY
MEMORY CARD 4-FACH
MEMORY CARD 20-FACH
109.90DM MEMORY CARD 20-FACH
109.90DM PERAMER LENKRAD
129.90DM BLAST CORPS
129.90DM 64
109.90DM FIFA SOCCER 64
HUMAN GP
KILLER INSTINCT 64
KILLER INSTINCT 64
LAMBORGINI 64 LAMBORGINI 64
MARIO KART
SHADOW OF THE EMPIRE
STARFOX 64

TUROK TUROK ENGL.PAL AVERACE AYNE GRETZKY

JP 179:90DN US 169.90DN US 149.90DN US 159.90DN

Tel.:0231-72 46

Versandkosten 9.90 + NN.Irrtümer vorbehalten. Händleranfragen erwünscht unter Fax: 0231-72 46 492

Ladenlokal 45131

Essen Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225



Ladenlokal 40211

Düsseldorf

	SON	YPL
Sony Play	station dt.	299,
Pad		44,90
Padverlä	ngerung	24,90
Negcon o	it.	89,98
Memoryo	ard	39,90
Memoryo	ard 360	99,90
Link-Kab	el	39,90
RGB-Kab	el	39,90
Gamebu	ster dt.	89,90
Lenkrad	+ Pedale	149,90
Porsche (Challenge d	t. 79.90
Destruc.	Derby 2 dt.	99,90
Rebel As	sault dt.	99,90
Pandemo	nium dt.	89,98
Exhumed	dt.	89,90
NBA in th	ie Zone 2 di	. 99,90
X-COM 2	dt.	89,90
Contra d	t.	89,98
FORMEL	1 dt.	109,90
Need for	Speed 2 dt.	89,90
Street Flo	ghter A. 2	89,90
Resident	Evil PAL	89,90
Soviet St	rike dt.	89,90
Baphome	ets Fluch dt.	89,90
Black Da	wn dt.	89,90
2 Xtreme	dt.	79,90
NHL 97 d	t.	89,90
Star Glad	diator dt.	89,98
A-Train d	t.	79,90
Jet Rider	dt.	79.90
Mechwa	rrior 2 dt.	89,90
Crash Ba	ndicoot dt.	109,90
Tanka dt		99 90

Decent 2 dt

Soulblade dt

The Crow dt. Supers.Soccer Del. dt. 89,90 89,90 Tomb Raider dt. Wing Com. 4 dt. Little Big Adv. dt. 89,90 99,90 89,90 Suikoden dt. Fifa Soccer 97dt. Crusader dt. 89,90 Warhammer dt. V. Boxing dt. 89,90 Spider dt. 89.90 NBA 97dt. Comand&Cong. dt. Micro Mach, 3 dt. Streetracer dt. 79,90 WWF i. y. House dt. 89.90 109,90 Tekken 2 dt. 89,90 Hexen dt. Player Manager dt. Disruptor dt. 89,90 Twisted Metai 2 dt. 89,90 Wipeout 2097 dt. 99.90 Total NBA 97 dt. Stadt d. v. Kinder dt. 89,90 Legacy of Kain dt. 89,90 99,90 99,90 Vandal Hearts dt.

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ... **PowerStation**

Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

N 64 dt.	399
Mario 64 dt.	99.90
Pilot Wings 64 dt.	119.90
Pad dt.	59.90
Turok engl. Pal	149.90
Superstar Socc. dt.	139.90
Wave Race 64 dt.	99.98
Fifa Soccer 64 dt.	129.90
Shadow Empire dt.	139.90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139.90
Goemon dt.	139.90
Mariokart 64 dt.	99.90
Olverse PAL Spiele gus	England
<u> leferbar </u>	

N 64 Official Magazine Monatlich neu! Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine

12.50 DM

Sony Magazine

Sony Official Magazine inkl. Demo CD (PAL) Jetzt bestellen zum Preis

24,90 DM

SEGA SATURN und Spiele



Die bekannte Comic-Figur Spawn wird nun endlich adäquat auf den Screen umgesetzt. Die Crash Bandicoot-Macher kreieren derzeit ein Action-Adventure aus der Third-Person-Perspektive im Stile von Tomb Raider. Man reist zwischen verschiedenen Zeitzonen hin und her, verkloppt in bester Beat' em Up-Manier alle Arten von Gegnern in Form von Superhelden. Sein Intimfeind Savage Spawn wird die Bösewicht-Hauptrolle übernehmen. Im August erscheint die US-Version, eine PAL-Umsetzung folgt.



Soviet Strike-Piloten, es wird Zeit für eine neue Mission! Größer und technisch brillanter werden die Markenzeichen des neusten Strikes. Man wird weitaus mehr Hubschrauber als nur den Apache steuern können, sogar ein Harrier Jet soll dabei sein. Immerhin hat ein größenwahnsinniger Terrorist vor, mit Nuklearwaffen den Erdball zu flambieren. Außerdem wird man es wieder mit einem völlig interaktiven Schlachtfeld zu tun haben, auf dem die Gegner abhängig und unabhängig vom Spieler agieren. Erscheinungstermin:

Starfox 64

Space-Action

Nintendo/Nintendo 64

Auf dem Planeten Corneria tobt wieder ein gnadenloser Krieg gegen Andolf, den durchgeknallten Wissenschaftler und Kriegsherren. Die vier Mitglieder des Star Fox-Teams nehmen den Kampf auf, diesmal aber mit neuer Bewaffnung in Form eines Panzerfahrzeugs für den Bodenkampf und des Arwing, eines Raumgleiters. Die Interaktion zwischen den Teammitgliedern soll weitaus essentieller sein als bei der SNES-Version. Und bei der japanischen Variante wird man hier größte Probleme haben, die Missionen zu begreifen, so ein Sprecher von Nintendo of Europe. Man hat zwar immer noch nicht die Möglichkeit, sich völlig frei zu bewegen, sondern fliegt oder fährt durch eine imaginäre Röhre, jedoch soll man auch in der Lage sein, zu wenden. Das Spiel gibt immer wieder, abhängig von den Manövern des Spielers, neue Routen vor. Deshalb wird man wohl nach einmaligem Durchspielen noch lange nicht alles gesehen haben. Die Grafik soll mit riesigen Endgegnern und ausgetüftelten Landschaften neue Maßstäbe setzen, in die sensationellen 96 MBit paßt ja auch viel rein. Wir stellen Euch in der nächsten Ausgabe die japanische Version und das











work in progress JUNI 1997 · FUN GENERATION

Götz Schmiedehausen

Für uns Journalisten ist es immer wieder erhebend, die ersten Zeilen zu einem Spiel zu schreiben, das eventuell der Knaller der Saison werden könnte.

ist ein futuristisches Rennspiel mit Kampfeinlagen, das mittels Splitscreen vier Spieler gleichzeitig ins Geschehen



Die Grafiken entsprechen noch nicht der Spielgrafik

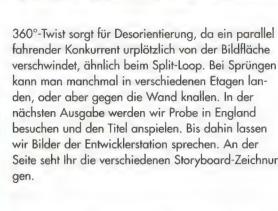


Trostlose Industrielandschaften beherrschen die Szenerie

Ihr steuert eines von acht Hover-Motorbikes, die diverse Waffensysteme an Bord haben, über insgesamt zwölf Strecken. Keine normalen Straßen natürlich, sondern abgebrochene Wasserröhren, Minenstollen, Unterwasserpassagen oder lebensgefährliche Terrains wie ausbrechende Vulkane oder riesige Spitzen, die aus dem Boden ragen. Auf der Fahrbahn liegen bspw. die Überreste von kaputten Brücken, Geröll fällt auf Euch, oder Sandstürme fegen Euch von der Ideallinie.

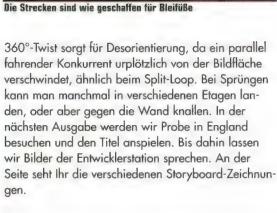
wipEout Extreme?

Netterweise hat Probe uns ein paar Ausschnitte aus dem Storyboard überlassen. Hier sind schon einige Streckenfeatures zu erkennen. Der Multi X-Jump besteht aus zwei Rampen, die überkreuzt wurden, so daß sich zwei Fahrzeuge in der Luft treffen könnten. Der Kreisverkehr mit variablen Ausgängen verändert durch sich öffnende und schließende Ausgänge bei jeder Runde den Streckenverlauf. Ein gesplitteter





Die Gegener werden aggressiv und bis an die Zähne mit Waffen hestückt





System:Nintendo 64 Genre:Future-Rennspiel Spieler:1-4 Hersteller:Acclaim Entwickler: Probe Testmuster:Acclaim Veröffentlichung:K.A.





DORAEMON 64

Holger Gößmann

Das Super Nintendo galt als die Jump'n Run Konsole schlechthin. Hunderte von mehr schlechten als rechten Titeln überschwemmten die Ladenregale der Videospielhändler. Doch erst jetzt kommen die Fans des Genres in den Genuß eines weiteren Hüpfspiels auf dem Nintendo 64.



Gegner werden durch Draufspringen erlegt

Nach dem enormen Einstandserfolg des Lieblingsprotagonisten von Nintendo läßt Epoch mit Doraemon einen weiteren Titel aus der Kategorie 3D-Jump'n Run folgen. Fans von japanischen Animeserien dürfte der Name ein Begriff sein, denn im Land der aufgehenden Sonne ist der Bär, der ob seiner Rundungen aussieht wie ein bonbonfarbener Heliumballon von der letzten Dorfkirmes, so bekannt wie hierzulande Micky Maus oder Pinocchio. Der blaue Pummelbär, sein Besitzer und drei seiner Sandkastenkumpels werden von einer Gesandten eines Traumlandes gebeten, bei der Vertreibung eines Unholds mitzuwirken, der diese Welt terrorisiert. Verärgert über solch schandtätliche Machenschaften beschließen die vier Dreikäsehochs und das Schnäppchen vom letzten Plüschtier-Schlußverkauf, dem Verantwortlichen den Gar auszumachen. Sie folgen dem Bösewicht in die besagte Märchenwelt, wo sich alsbald so adrenalinpushende Widersacher wie Mäuse oder Hasen in den Weg unserer Pampersgang stellen.



im Vorspann werden die fün Kelden in das Traumland gebeten



In Schatztruhen befinden sich wichtige Ausrüstungsgegenstände



Die meisten Gegenstände sind als Bitmaps dargestellt

Für die Jüngsten

Diese kann man jedoch, ähnlich wie bei Mario 64, mit einem beherzten Sprung auf die Zwölf recht schnell in die ewigen Polygonjagdgründe schicken. Und auch sonst erinnert vieles an die Nintendo In-House-Entwicklung: Angefangen bei der recht ähnlichen Perspektive, weiter über die Kameraführung durch die gelben Joypadtasten bis hin zu ähnlich aussehenden Animationen. Neu hingegen ist die Tatsache, daß man den Teddy mit Ausrüstungsgegenständen wie bspw. einem Schußarm aufrüsten kann. Jede der fünf Figuren, die sich in punkto Schnelligkeit



Doraemon kann mit einer Armkanone ausgestattet werden



Der blaue Plüschteddy kann auch unter Wasser von der Armkanone Gebrauch machen

und Sprungkraft unterscheiden, könnt Ihr unter normalen Umständen, wann immer es Euch beliebt, anwählen. Steuert eine der Figuren auf einen wichtigen Punkt zu, so folgt eine ausführliche japanische Instruktion, was nun zu tun ist. Der einfache, lineare Spielaufbau von Epochs neuestem Game sowie die Darstellung der Figuren lassen nur einen Schluß zu: Das Game wurde ausschließlich für eine äußerst junge Spielerschaft zugeschnitten. So gesehen ist Doraemon bestimmt kein Spitzentitel, doch für die Jüngsten ein guter Einstieg auf die N64-Plattform.

System:Nintendo 64
Genre:Jump'n Run

Spieler:1
Hersteller:Epoch
Entwickler:Epoch

Veröffentlichung:Jap. Version erhältlich



DER Videospiel-Laden in 23558 LÜBECK!

Moislinger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.

(erster Stock)

Mo-Mi: 12-18 Uhr - Do+Fr: 12-19 Uhr

Sa: 10-15 Uhr

CONTRACTOR
SONY PLAYSTATION
Sony PlayStation299,-
4-4-2 Fußhall
Aaron vs. Ruth
Actus Golf II 89 95
Actua Tennis
AD&D Slaver
Adidas Power Soccer
Actua Tennis
Agent Armstrong99,95
Alien Virus
AinhaStorm 99.95
AlphaStorm
Atari Greatest Hits
Athenes 00 05
Athanor
Parkemete Stuck
Daphomets riuch
Battle Sport
Battlestations
Bedlam
Beyond The Beyond99,95
Black Dawn
Blood Omen Legacy o.K
Bubble Bobble II
Buzzsaw
Car
Carnage Heart
Castlevania
City o.t. Lost Children
Colony Wars
Command & Conquer99,95
Contra-Legacy of War
Cool Boarders89,95
Creation
Crow:City of Angels89,95
Crusader-No Remorse89,95
Crypt Killer 99 95
Crypt Killer
Darklight Conflict89,95
Deadly Skies89,95
Deathdrome
December 11 00 05
Descent II
Discovered II
Discworld II
Disruptor
Double Dragon
Uragon Ballz
Dragonheart:Fire & Steel89,95
Dream 18 Golf
Dungeon Keeper
Ecstatica
Epedemic
Excalibur
Exhumed
Extreme Games II 85,- FIFA 97 89,95 Formel 1 109,95
FIFA 97
Formel 1

nach!

Geom Cube
Gradius
Grid Run
Hardball 5
Hardwar
Herc's Adv
Hexen
Hyper Slam89,95
Independence Day89,95
Island o. Dr. Moreau
Jet Rider85,- Kings Field85,-
Little Big Adventure
Lost Vikings II
Magic The Gathering89,95
Manic Karts
Marvel 2099
Mechwarrior II
Mega Man X389,95
Megarace
MLPA Baseball
Monster Truck
MTV's Aeon Flux
MTV's Slamscape
Namco Museum Vol II
Namco Museum Vol III 85,-
Namco Museum Vol IV 85,- Nanotek Warrior
Nascar Racing 96
NBA HangTime89,95
NBA in The Zone II
NBA Live 97
NCAA Football
Necrodrome
Need For Speed II89,95
NHL Face Off 97
NHL Face Off 97
NHL Powerplay Hockey'9689,95
NHL Powerplay Hockey'9689,95 Pandemonium
Perfect Weapon
Perfect Weapon89,95 Player Manager89,95
Perfect Weapon
Perfect Weapon
Perfect Weapon
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I (dt) TBA
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil II (dt) TBA Resident Evil II (us) TRA
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I (dt) TBA Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I (dt) TBA Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I (dt) TBA Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (ut) TBA Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot .89,95 Road Rage .89,95 Robotron X .89,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Rosco McQueen 99,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 199,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 199,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95
Perfect Weapon .89,95 Player Manager .89,95 Porsche Challenge .85,- Psychic Force .89,95 Rage Racer .99,95 Raven Project .89,95 Rebel Assault II .99,95 Resident Evil I .99,95 Resident Evil II (us) .7BA Resident Evil II (jp) .149,95 Riot .89,95 Road Rage .89,95 Robotron X .89,95 Rodney Matthews .99,95 Samurai Showdown .79,95 Sentient .99,95 Soul Blade (Edge) .99,95
Perfect Weapon .89,95 Player Manager .89,95 Porsche Challenge .85,- Psychic Force .89,95 Rage Racer .99,95 Raven Project .89,95 Rebel Assault II .99,95 Resident Evil I .99,95 Resident Evil II (us) .1BA Resident Evil II (jp) .149,95 Riot .89,95 Road Rage .89,95 Robotron X .89,95 Rodney Matthews .99,95 Samurai Showdown .79,95 Sentient .99,95 Spiral Saga .99,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95 Soul Blade (Edge) 99,95 Spiral Saga 99,95 Spot Goes To Hollywood 89,95
Perfect Weapon .89,95 Player Manager .89,95 Porsche Challenge .85,- Psychic Force .89,95 Rage Racer .99,95 Raven Project .89,95 Rebel Assault II .99,95 Resident Evil I .99,95 Resident Evil II (us) .1BA Resident Evil II (jp) .149,95 Riot .89,95 Road Rage .89,95 Robotron X .89,95 Rodney Matthews .99,95 Samurai Showdown .79,95 Sentient .99,95 Spiral Saga .99,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Rayen Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95 Sprial Saga 99,95 Spot Goes To Hollywood 89,95 Starwinder 89,95 Suikoden 89,95 Super Motocross 89,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Rayen Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95 Spot Goes To Hollywood 89,95 Starwinder 89,95 Suikoden 89,95 Super Motocross 89,95 Super Pang Collection 99,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95 Spiral Saga 99,95 Spiral Saga 99,95 Starwinder 89,95 Suikoden 89,95 Super Motocross 89,95 Super Pang Collection 99,95 Super PuzzleFighter II 69,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil II 11 Resident Evil II (us) 18A Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95 Soul Blade (Edge) 99,95 Spiral Saga 99,95 Spot Goes To Hollywood 89,95 Suikoden 89,95 Super Motocross 89,95 Super Pang Collection 99,95 Super Pang Collection 99,95 Superstar Soccer Deluxe 89,95
Perfect Weapon 89,95 Player Manager 89,95 Porsche Challenge 85,- Psychic Force 89,95 Rage Racer 99,95 Raven Project 89,95 Rebel Assault II 99,95 Resident Evil I 99,95 Resident Evil II (us) TBA Resident Evil II (jp) 149,95 Riot 89,95 Road Rage 89,95 Robotron X 89,95 Rodney Matthews 99,95 Samurai Showdown 79,95 Sentient 99,95 Spiral Saga 99,95 Spiral Saga 99,95 Starwinder 89,95 Suikoden 89,95 Super Motocross 89,95 Super Pang Collection 99,95 Super PuzzleFighter II 69,95

Swagman
Syndicate Wars89,95
Tail Ship
Tekken 2
Tempest X3
Ten Pin Alley
Tenka-Lifeforce
The Devide:Enemies w
The Fallen
The Hive
The Last Dynasty
Tobal No.1
Tomb Raider
Total NBA'9785,-
Transport Tycoon99,95
Trash it
Twisted Metal II
Vidgrid89,95
Virtual Pool99,95
Virtual Tennis
VMX Racing
VR Baseball
VR Pool
Wetlands
Wing Commander IV
V Com 1
K-Com-2
Xevious 3D
BANKS TO STATE OF THE PARTY OF
MINTENDO 64

NINTENDO 64	
Nintendo 64dt	399,-
Joypadverlängerungdt	24,95
Joypad graudt	59,95
Joypad viele Farbendt	59,98
Memory Carddt	59,98
Adapter us/jp/dt	TBA
Antennenkabel dt	49,95
Action Replaydt	TBA
Blade & Barreldt	TBA
Blast Corps	TBA
Clay Fighter	TBA
Cruisin' USAdt	TBA
Doom 64 dt	TBA
Doom 64	199,9
Duke Nukem 3D dt	TBA
Goemon	TBA
FIFA 97dt	129,9
Hexen	TBA
I. Superstar Soccer 64dt	TBA
KI Golddt	TBA
Mario Kart 64 dt	TBA
NBA Hangtime dt	TBA
Pilotwings dt	109,9
Shadows o.t. Empiredt	129,95
Super Mario 64 dt	99,95
Super Mario Kart 64 dt	99,95
Turokdt	139,95
Turok (uncut) ev	159,95
War Godsdt	TBA
Waveracedt	99,9
Wayne G. 3D Hockeydt	TBA

CECA CATHON

Andtretti Racingdt	89,95
Area 51dt	99,95
Battle Stationsdt	89,95
Bomberman	99,95
Fighters Megamixdt	99,95
Hexendt	99,95
Quake	99,95
Duke Nukem 3D dt	99,95
Manx TTdt	99,95
Torico dt	29 95

Mo-Mi 12-18 Uhr • Do+Fr 12-19 Uhr • Sa 10-15 Uhr

Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Ladenpreise können alweichen

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen
Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung
des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 360.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

UNSERE **EMPFEHLUNG!**





Need for Speed II PSX89.95



FIFA 64 .129,95



LifeForce Tenka .99,95



N64199,95

Auch Händler willkommen!

Ankauf von Hard- und Software!

Komplette Preisliste

SYNDICATE WARS

Götz Schmiedehausen

Die Gesellschaftsform unserer Tage gehört der Vergangenheit an. Global arbeitende Konzerne haben die Herrschaft an sich gerissen und wurden nach und nach von der mächtigsten Organisation EuroCorp geschluckt. Die Bevölkerung bekam einen Chip eingepflanzt, der Friede, Freude, Eierkuchen vorgaukelt.



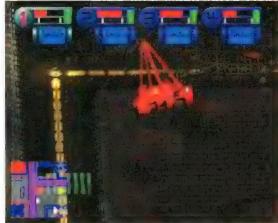
Die Gegenseite versucht, Eurem Auto den Weg zu verstellen, um das Feuer zu eröffnen



Die Polizeitruppen sollte man besser nicht angreifen

Doch eine geheimnisvolle Sekte entwickelt ein Gegenmittel, und viele Menschen werden aus ihrem Dornröschenschlaf gerissen und zu Aufständen aufgewiegelt.

Endlich wird Bullfrog konkret. Die langerwartete Fortsetzung zu Syndicate steht in den Startlöchern. Ihr seid entweder Mitglied der mysteriösen Glaubensgemeinschaft, der Church of the New Epoch, oder kämpft auf der Seite des EuroCorp Syndicate. Ähnlich wie bei Command & Conquer kann man jeden Level jeweils unter wechselnder Flagge zweimal angehen. Das vier Mitglieder umfassende Team bekommt einen Missionsauftrag, der vom einfachen Tötungsdelikt bis hin zur Zerstörung ganzer Gebäudezüge oder dem Retten wichtiger Syndikatsmitglieder gehen kann. Spielt man mit vier menschlichen Teilnehmern, bewegt jeder einen Agenten durch die isometrische Landschaft. Die insgesamt dreißig Missionen fügen sich in den Plot einer großen Gesamthandlung, die man natürlich, wenn man das Lager wechselt, aus dem Blickwinkel des Gegners erleben kann. Diverse Geheimabschnitte können auch gefunden werden.



Nur mit vereinter Feuerkraft erreicht man manche Ziele

Letztendlich dreht sich alles um die Weltherrschaft bzw. das Zerstören allen Lebens auf unserem Planeten. Es gibt mannigfaltige Waffensysteme -vor allem die Sektenmitglieder sind sehr fleißig im Entwickeln neuer Ausrüstung- während das Syndikat versucht, die Waffen der Kirche zu kopieren. Die Hauptwaffe

des Syndikats sind unbemannte Dronen, die Gebietsabschnitte kontrollieren und verteidigen. Die Gruppe benutzt zur Fortbewegung diverse Vehikel wie Schiffe, Autos, Taxis, Motorräder,





Die Bombe wird gezündet,...



...explodiert flächendeckend...



...und hier die Auswirkungen



Ein wohldurchdachter Banküberfall bringt entweder viel Kohle oder hohe Verluste



Vor allem auf imposante Lichteffekte hat Bullfrog viel Wert gelegt



Eine Karte des Einsatzgebiets

bewaffnete Trucks oder riesige Panzer. Die Kirche besitzt hingegen ferngesteuerte Defensiv-Droiden in Spinnenform, die sehr beweglich, bis an die Zähne bewaffnet und kaum zerstörbar sind.

Man on the moon

Wie im wirklichen Leben geht es auch bei Syndicate Wars um Geld. Die Forschung nach neuen Waffen veschlingt Betriebsmittel, diese müssen erwirtschaftet werden. Der bevorzugte Weg ist ein zünftiger Banküberfall, denn die Entlohnung für erfolgreich beendete Aufträge ist meist nicht sonderlich hoch und deckt kaum die Kosten. Solch kriminelles Handeln kann jedoch schnell zum Himmelfahrtskommando werden, denn die Tresore sind schwer bewacht, -doch





Die Bruderschaft ist skrupellos, aber gerecht



Judge Dreed hätte in dieser Stadt viel zu tun

es lohnt sich. Denn mit ausreichendem Kapital kann man auch die Agenten aufwerten. Ein kybernetischer Arm bringt höhere Treffsicherheit; ein neues Hirn kann man sich auch entwickeln oder bewußtseinserweiternde Drogen für mehr Aggressivität einwerfen.

Die Bewohner der gigantischen Metropole stehen in individueller Interaktion zum Spielgeschehen. Der Normalbürger nimmt solange nichts vom Geschehen war, bis er in eine Kugel läuft, während die vom Chip befreiten Rebellen sich kräftig bei Kämpfen einmischen. Die Teammitglieder machen sich vom Computer gesteuert auch selbständig und sind nicht nur bloße Mitläufer. Und sollte man glauben, daß die Befreiung der Erde oder deren völlige Unterjochung schon alles wäre, der irrt, denn auch der Mond wird in die Kampfhandlungen miteinbezogen. Syndicate Wars hinterließ beim Probespiel sowohl grafisch mit seinen Transparenzeffekten und schönem Feuerzauber und auch spielerisch mit seinen vielen Feinheiten einen sehr guten Eindruck. Freut Euch auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.





.....

Eine Auswahl der Waffensysteme



Traurige Überreste einer Eliteeinheit

JUNI 1997 · FUN GENERATION

Holger Gößmann

Endlich ist es soweit! Nach unendlich lang anmutender Zeit packten die Profibaseballer der nordamerikanischen Profiligen wieder ihre verstaubten Schläger und Handschuhe aus. Seit Anfang April heißt es nun endlich: "Play Ball".



Die All-Star Pitcher



Einwechseln anständig aufwärmen



162 Spiele hat die komplette Saison



In der Inningpause wird der Spielstand eingeblendet



Die Abschlagperspektive

Und erneut geht es in eine spannende, 162 Spiele dauernde Saison, deren obligatorische Höhepunkte im Oktober und im Juli sind. Natürlich sind die Endspiele von größerer Bedeutung, doch ganz Amerika und der Rest der baseballbegeisterten Welt hält den Atem an, wenn sich die Besten der Besten zur traditionellen Mid-Season-Classic treffen: dem All-Star Game, das dieses Jahr im funkelnagelneuen Jacobs Field in Cleveland stattfinden wird. Auf diesen Klassiker stützt sich Acclaims neueste Lizenz für die abermals der Vorzeigespieler Frank Thomas, seines Zeichens First Baseman bei den Chicago White Sox, als Aushängeschild gewonnen werden konnte. Leider ging diese Verbindung bei der ersten Zusammenarbeit mächtig in die Hose (siehe Test Frank Thomas Big Hurt Baseball in FG 03/96 Rating 3 von 10), und so

war man bei Iguana bestimmt auf eine deutliche Verbesserung aus. Zunächst wird der interessierte Spieler jedoch mit der schon zur Gewohnheit gewordenen Optionsvielfalt konfrontiert. Neben dem All-Star Game stehen noch die normale Saison, ein Home Run-Derby, Exhibition, Play-Offs, Batting Practice und die Spielerstatistiken



Ein harter Line-Drive durchs Infield bringt den Läufer vom 2.

zur Auswahl. Natürlich hat man sich bei Acclaim nicht lumpen lassen und erneut die Rechte für die Verwendung der Originalnamen und Statistiken erstanden.

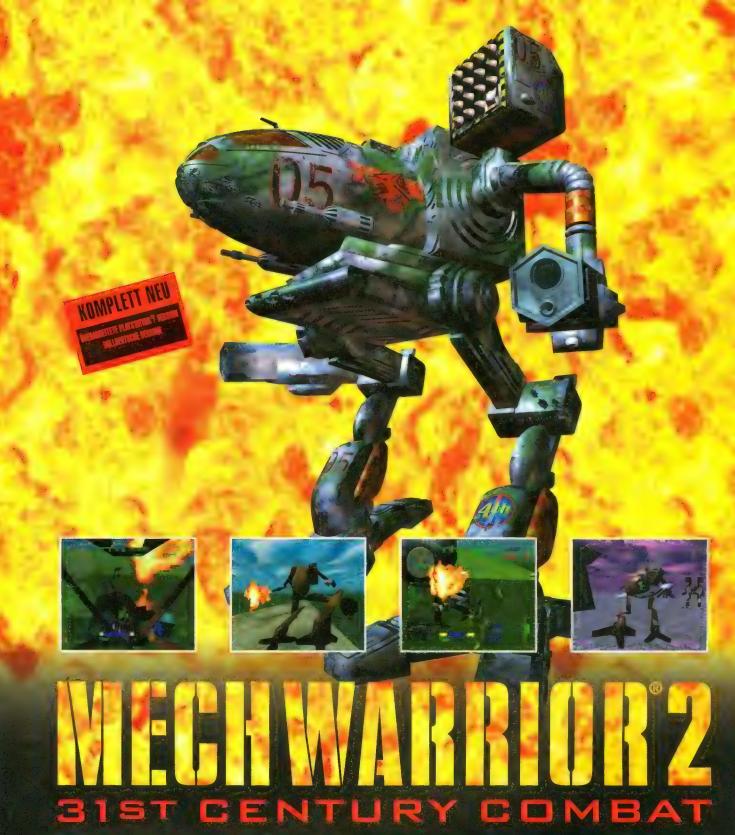
Altbewährt

Iguana hat auch bei All Star Baseball 1997 wieder auf die bewährten Bitmaps zurückgegriffen. Die Polygondarstellung wie in Buttom of the 9th wäre zwar grafisch ansprechender, dafür aber auch viel rechenintensiver gewesen, was sich merklich auf den Gamespeed auswirkt. Grafisch sind vor allen Dingen Verbesserungen in der Animation und der Farbwahl festzustellen. Zudem wurden natürlich die ellenlangen Statistiken den Geschehnissen der letzten Saison angepaßt. Gespielt wird beim Abschlag aus der bewährten Fängerperspektive, die bei einem getroffenen Ball der Draufsicht weichen muß. Alle Feldspieler können auf Wunsch auch vom Computer gesteuert werden. Das Gameplay ist dank komplexer Tastenbelegung etwas gewöhnungsbedürftig, dürfte aber dem ambitionierten Baseballfan eine geeignete Bedienung an die Hand geben. Wie gut All-Star Baseball wirklich ist, werdet Ihr im ausführlichen Test in einem der nächsten Hefte erfahren.

12.30 III	One
Amely	
- A	

Die Pitchart wird über das Steuerkreuz bestimmt

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Ende Mai



48 VERNICHTENBE MISSTONEL

BEINHALTET DIE 32 ORIGINAL-MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE MISSIONEN - SPEZIELL FÜR DIE PLAYSTATION UND DEN SATURN ENTWICKELT.

SCHNELES, SPANNENCE ENDZEIT-ACTIONS

MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT, SCHUSSRATEN-ERHÖHUNG UND UNSICHTBARKEIT.

32-Bri-GARFIK-POWER

DAS HRUT DICH UM! REVOLUTIONARE 3D-GRAFIK, DIE ALLES AUS DEINEM 32-BIT-SYSTEM HERRUSHOLT













Im Exklusiv-Vertrieb von



ACTIVISION

to the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Saga at rademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights of www.activision.comMechWarrior 2

ABOI EUZI

FUNGEN ABO-SERVICE

FUNGEN ABO-SERVICE

Unserem FUN SFIERATION Abo-Service ist kein Weg zu welt!



ACHE tun 16!

Jeder Abomnent bekommt PRO JAHR BIS ZU VIER CDs für sein Wunsch-System/









FUN GENERATION IMABO Alle Vorteile im Überblick

- ihr bekommt bis zu 4 CD's für Euer Wunschsystem
- Ihr nehmt automatisch an jeder Verlosung im Heft teil
- Ihr macht uns mit Euerm Abo unheimlich glücklich
- Ihr habt als erste alle aktuellen Infos in der Hand
- Ihr verpasst keines unserer Meisterwerke
- Ihr geht kein Risiko ein und könnt jederzeit kündigen
- Ihr spart außerdem 10% vom regulären Verkaufspreis
- ...and we like it! ®†©

V-RALLY

Götz Schmiedehausen

Warum ist der Rallyesport in unseren Breiten eigentlich nicht bekannter? Namen wie Tommi Makinen, Carlos Sainz oder Armin Schwarz genießen hierzulande einen Bekanntheitsgrad, den man wohl eher in Promille als in Prozent ausdrücken sollte.



Echtes Light-Sourcing kennt man sonst nur von vorberechneten Grafiken



Spektakuläre Crashs gehören auch zum Rallye-Alltag



In der afrikanischen Savanne



In den Alpen



In Indonesien



In Spanien bei schlechtem Wetter

Und das, obwohl eine Rallye meist weitaus spektakulärer und fahrerisch anspruchsvoller ist als das Rundenziehen beim Multimillionengeschäft Formel 1.
Fachleute beschuldigen unter der Hand FIA-Boss Bernie Ecclestone, den Sport konsequent zu unterdrücken, um die Motorsportbegeisterung ganz auf
Schumi und Co. zu fokussieren. Die Rallye-Veranstaltungen sind ebenfalls FIA-Produktionen, doch die TVÜbertragungsrechte werden völlig überteuert angeboten. Somit kommt man in Deutschland meist erst eine
Woche später auf DSF in den Genuß, einige Bilder
eines Ereignisses sehen zu können.

Die Firma Infogrames leistet nun Aufbauarbeit. Mitte April wurden wir eingeladen, die Rallye Catalunya-Costa Brava vor Ort mitzuerleben und das Live-Event mit dem PlayStation-Spiel zu vergleichen. Ausgangspunkt der Etappen war der berühmt-berüchtigte Teutonengrill Lloret de Mar, der zur Haupturlaubszeit im August von deutschen Bustouristen übervölkert ist. Dort war direkt neben der Start-Ziellinie ein großer Stand mit dem Spiel aufgebaut, auf dem ich den ersten Blick auf V-Rally werfen konnte.

Ohne Ende durchs Gelände

Mit dem neGcon in der Hand, drückte ich endlich aufs Gas des aufgetunten Subaru Impreza und ließ die Kutsche mit einem gefühlvollen Bremser quer in die Kurve driften. Anstatt auszubrechen, schmierte ich wie an der Schnur gezogen über den Sand der afrikanischen Savanne und fing den Wagen dank Sega Rally-Erfahrung mit einem leichten Gegenlenken so



In der Wiederholung könnt Ihr die schönsten Manöver noch einmal betrachten



Eine der zwei Egoperspektiven



Auch an sich verflüchtigende Staub- oder Abgaswolken wurde gedacht



Mittels Splitscreen kann man zu zweit, über Link sogar zu viert

ab, daß ich mit Vollgas geradeaus weiterfuhr. Doch schon kam eine Schikane, die mich lehrte, daß Vollgas auf diesem Parcours nur in den seltensten Fällen gefragt ist. Doch anders als bei vielen anderen Rennspielen, prallte ich nicht gegen eine imaginäre Streckenbegrenzung, sondern raste eine abschüssige Böschung runter, bis ich unsanft von einigen Bäumen gebremst wurde. Zum Glück hat mein virtuelles Auto keinen Schaden genommen, doch man sollte die Abschnitte schon kennen, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Andere Rennspiele sind schon stolz, wenn sie drei oder fünf verschiedene Strecken beinhalten. V-Rally weist 45 Kurse auf, die allesamt Teilabschnitte der reellen Rallyevorbilder sind. Eine deutsche Rallye-Journalistin, die mich in Spanien begleitet hat, bestätigte, daß sie diverse Abschnitte wiedererkannt habe. Allerdings wäre es etwas übertrieben gewesen, auch noch 45 verschiedene Locations einzubauen. Insgesamt findet man neun Landschaftsthematiken wie Indonesien, Australien, die Alpen oder Afrika. Auf Arcade gestellt, kann man vier einfache Routen durchqueren, bevor man sich mit sechs mittelschweren und acht harten Kursen für den Championship-Modus vorbereitet. Dieser bietet neun zusammenhängende Rallye-Events, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Die Wege sind übrigens nicht immer gradlinig, manchmal stößt man auf Gablungen und Abkürzungen. Wer immer noch mehr Kurse braucht, kann mit dem Streckeneditor jederzeit Nachschub generieren. Weitere Variablen, um den Schwierig-



keitsgrad zu steigern, sind Tageszeit und Wetterverhältnisse. Eine staubige Strecke verwandelt sich bei Regen in eine Matschlandschaft, während man Bergpässe in den Alpen entweder im Frühling oder bei Schneetreiben im Winter befahren kann. Anfangs stehen acht Autos zur Auswahl, die natürlich den aktuellen Vorbildern aus dem Rallysport entsprechen, darunter Subaru Impreza, Ford Escort, Seat Ibiza, Renault Maxi Megané, Peugot 306 Max, Nissan Sunny GTI und Autos von Skoda oder Citroen. Alle Autos wurden mit den Original-Designs versehen, die Unterschiede in punkto Motorenleistung oder Fahrwerkskonstruktion sind ebenfalls miteinberechnet worden.



Die Nachtfahrten sind grafisch beeindruckend

Mit Rallye-Guru Ari Vartanen an die Pole Position

Infogrames überläßt bei diesem Titel nichts dem Zufall. Der weltbekannte Ex-Rally-Weltmeister Ari Vartanen gab nicht einfach nur seinen Namen für das Produkt her, er wurde fest in das Programmierteam eingebunden. In Lyon/Frankreich gab er den Programmierern genaueste Anweisungen, was das Verhalten der Autos angeht. Dies ging laut Infogrames sogar soweit, daß Ari bspw. bei Kollisionen oder Drifts immer wieder Korrekturen verlangte, bis der Rallyeveteran sein O.k. gab

V-Rally war bisher nur auf Bildern zu sehen. Wir hatten allerdings schon eine zu 70% fertiggestellte Version in der Redaktion. Höchstwahrscheinlich wird die Referenz Sega Rally in Zukunft nicht mehr das letzte Wort in Sachen Konsolenrallye sein. V-Rally hat quantitativ schon jetzt die Nase vorn; wenn man die Steuerung noch weiter optimiert, was auf jeden Fall auch passieren wird, haben wir es mit einem Rennspiel der übernächsten Generation zu tun. Doch auch fürs Auge wurde viel getan. Eine superflüssige Engine mit Splitscreen und eine revolutionäre Lichtreflex-Routine machen auch dem Zuschauer Spaß. Mehr über diese Features und alles Wissenswerte über den Rallyesport in einer der nächsten Fun Generations.





Auf dem Schnee rutscht die Kutsche schnell weg



Die Fliehkraft schleudert Euch aus der Bahn



JUNI 1997 · FUN GENERATION TO TO TO THE STATE OF THE STA

Stephan Girlich

Marlboro

Mit über 200.000 verkauften Exemplaren allein in Deutschland zählt Formel 1 schon heute zu den Klassikern für die PlayStation. Doch trotz der überragenden spielerischen Klasse war das Spiel nicht völlig frei von Schwächen, die Psygnosis mit dem Sequel nun vergessen machen will.



Monaco im HiRes-Modus: Für jeden Rennspielfan ein Traum

21 ALEST THIS LAP

Bei einem Crash zerbeutelts die Kutschen diesmal ordentlich

So werden es Formel 1-Fans gerne hören, daß F1 '97 mit der diesjährigen Lizenz an den Start gehen wird. Das bedeutet dreierlei: erstens komplettieren die Neueinsteiger von Prost-Mugen (letzte Saison Ligier) und Steward-Ford das Teilnehmerfeld, zweitens sitzen alle Fahrer in den aktuellen Cockpits (H-H. Frentzen im Williams-Renault, Ralf Schumacher im Jordan-Peugeot, Damon Hill im Arrows-Yamaha), und drittens sind die neuen Strecken, wie bspw. der A1-Ring in Österreich und der neugestaltete Silverstone-Kurs, im Spiel enthalten. Die Grafik wird trotz einer deutlich höheren Anzahl an Details den HiRes-Modus der PlayStation nutzen, was in optischer Hinsicht erneut auf Klasse und Rasse hoffen läßt.



Lebte Formel 1 in erster Linie vom genialen Fahrverhalten der ultraschnellen Flitzer, will man diesmal auch das Drumherum eines livehaftigen Grand Prix-Rennens entsprechend einfangen. Spektakuläre Crashes mit Überschlägen und daraus resultierenden Schäden an den Fahrzeugen, das Ansaugen im



Der Zwei-Spieler-Modus soll ohne nennenswerte Detailverluste absolut flüssig laufen



Abseits der Strecke hilft gefühlvolles Gasgeben

Windschatten, integriertes Strafen- und Flaggensystem sowie wirkliche Boxenstrategien inklusive Funkkontakt mit dem Team dürften den Grad an Realismus, wie angestrebt, erheblich in die Höhe schrauben. Auch der Arcade-Modus wird mit einigen Verbesserungen aufwarten, einfach zu beherrschende Power Drifts rücken den Arcade-Charakter noch deutlicher in den Vordergrund. Als Bonbon wird F1 '97 einen echten Zwei-Spieler-Modus bieten, der Bildschirm darf hierbei wahlweise vertikal oder horizontal geteilt werden. Die ersten Infos verfehlen ihre Wirkung nicht und machen Lust auf mehr, in der nächsten Ausgabe klemmen wir uns hinters Cockpit und liefern den ersten Fahrbericht.

System: ...PlayStation
Genre: ...Rennspiel
Spieler: ...1-2
Hersteller: ...Psygnosis
Entwickler: ...Psygnosis
Testmuster: ...Psygnosis
Veröffentlichung: ...September







JETZT NEU!!! ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFRE!!

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Sega Saturn Action

Saturn Grundgerät + Sega Rally + Worldwide Soccer 97 nur 445.00 DM

Saturn Finanzierur 10.9 % eff. Jahreszins

Laufzeit 12 Monate

Saturn	
Amok	95.00
Allen Irilogy	95.00 95.00
Area 51	100.00 90.00
Athlete Kings	90.00 95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too	95.00 95.00
Command & Conquer Cruşader No Remorse	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	
	105.00
Exhumed.	95.00 90.00
FIFA 97 Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle Krazy Ivan Lost Vikings 2 Madden 97	95.00
Krazy Ivan	.95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00
Madden 97	95.00
Mr. Hones.	95.00
NBA Jam Extreme	95.00 90.00
Nights + Controller	
NHL 97 NHL Powerplay Return Fire	90.00 95.00
Return Fire	100.00
Dendondenium	95.00
Samurai Shodown jap	130.00 95.00
Sky Target jap	110.00
Sonic 3D	100.00
Spider	95.00
Soviet Strike	95.00
Story Of Thor 2	100.00 00/95.00 95.00 95.00 95.00 95.00
Three Dirty Dwarves	95.00
	AF AA
Tomb Raider	95.00 95.00
Tomb Raider Tunnel B1 Sega WW Soccer 97 jap	95.00 95.00
Samurai Shodown jap Scorcher Sky Target jap Sonic 3D Space Hulk us/dt70. Spider Soviet Strike Street Racer Story Of Thor 2 Three Dirty Dwarves Tomb Raider Tunnel B1 Sega WW Soccer 97 jap Virtua Cop 2 WWE In Your House	95.00 95.00 110.00
WWF In Tour House	95.00 110.00 95.00
WWF In Tour House	95.00 110.00 95.00
X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte	95.00 95.00 95.00 95.00 95.00 105.00 325.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 110.00 95.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 40.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 40.00 40.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 40.00 40.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 95.00 95.00 100.00 100.00
X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 105.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory MPEG-Karte Adapter für Importsp	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 95.00 95.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafiti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 95.00 100.00 105.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafiti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 105.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx TT. Mass Destruction Mechwarrior 2. Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 ign	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx IT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitti Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us NBA Action dt	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00
WWF In Your House X2 Project X. Backup Memory. Backup Memory. MPEG-Karte Adapter für Importsp. Neuheiten Darklight Conflict Independence Day Legacy Of Kain Manx TT. Mass Destruction Mechwarrior 2 Panzer Dragoon RPG Pinball Grafitit Puzzle Bobble 3 Resident Evil Saturn Bomberman Torico. Sonderangebote High Velocity Us Panzer Dragoon 2 jap. Space Hulk us.	95.00 95.00 95.00 95.00 100.00 105.00 325.00 40.00 100.00 95.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00 100.00

Broken Helix Bubble Bobble 2 Bushido Blade jap	105 00
B. LLI Dalli A	105.00
BUDDIE DODDIE Z	100.00
Busmao Blade Jap	100.00 150.00 .95.00
Cornage Heart	95.00
City of Lost Children Command & Conquer Contra Legacy Of War Cool Spot Crash Bandicoot dt Crash Bandicoot Hintbook Crypt Killer The Crow - City Of Angels Crusader: No Remorse Dark Forces	95.00 100.00 105.00
Command & Conquer	100.00
Contro Leggey Of War	105.00
Coming reduct of anding	122.22
Cool poargers	100.00 .95.00 115.00
Cool Spot	.95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hinthook	.30.00
Crypt Killer	105.00
The Cart of Asset	. 05.00
The Crow - City Of Angels	4.45.00
Crusader: No Kemorse	95.00
Dark Forces	100.00
Dark Forces Darklight Conflict	95.00
Darklight Conflict Descent 2 Destruction Derby 2 Disruptor Dragonheart Epedemic Excalibur	05 00
Double Darks	105.00
Desiruction Derby Z *******	103.00
Disruptor	· .90.00
Dragonheart	.95.00
Epedemic	.90.00
Excalibur	105.00
	OF AA
EXHIUTIEU	75.00
LILY POCCEL AY	.95.00
Exhumed . FIFA Soccer 97 Final Fantasy 7 jap Formel 1	1/0.00
Formel Language Transport	115.00
Hexen	105.00
Independence Day	95.00
Formel 1 Hexen Independence Day Int. Superstar Soccer Jet Rider King Of Fighters Kings Field Z Kings Field Z Legacy of Kain Hintbook Lost Vikings 2 Madden NFL 97 Manic Karts Mega Man 8 Mega Man X3 Micro Machines V3 Monster Truck	.95.00 100.00
let Didor	00.00
Jet Kider	.90.00
King Of Fighters	.90.00
Kinas Field	- 90.00
Kings Field 2 us	110.00
Longey of Kain	95 00
tegacy of Kall	*******
regacy of Kain Hintbook	* .20.00
Lost Vikings 2	********
Madden NFL 97	90.00
Manic Karts	90.00
Maga Man 8	165 00
Mega Mail o	95.00
mega man x3	
Micro Machines V3	.105.00
Micro Machines V3 Monster Truck Namco Museum 3 Nascar Racing NBA In The Zone 2 NBA Live 97 Need For Speed 2 NHL 97 NHL 97 NHL Face Off 97	105.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Pacina	95 00
NIDA In The Tone 7	105.00
NDA in the Zone Z	.105.00
NBA Live 97	95.00
Need For Speed 2	95.00
NHL 97	.95.00
NHI Face Off 97	90.00
NILI Possonniere 07	65.00
NHL 97 NHL Face Off 97 NHL Powerplay 97	
Overblood	*
Pandemonium	95.00
Persona us	
Player Manager	95.00
Persona us Player Manager	OF OO
THE RESERVE OF THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND ADDRESS OF THE	
	73.00
Porsche Challenge	. 90.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling	90.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt	90.00 95.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us	90.00 95.00 115.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Rayen Project	90.00 95.00 115.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Raily Cross us Raven Project	90.00 95.00 115.00 115.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2	90.00 95.00 115.00 115.00 105.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil	90.00 95.00 115.00 115.00 105.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook	90.00 95.00 115.00 115.00 105.00 100.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 iap	90.00 95.00 115.00 115.00 105.00 100.00 30.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 jap Return Fire	95.00 95.00 115.00 115.00 105.00 100.00 30.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 jap Return Fire	95.00 95.00 115.00 115.00 105.00 100.00 30.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 jap Return Fire Riot	95.00 95.00 115.00 115.00 105.00 100.00 30.00 140.00 95.00
Proyer Manager Po ed Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebei Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 jap Return Fire Riot	95.00 95.00 115.00 115.00 105.00 100.00 30.00 95.00 95.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 jap Return Fire Riot Road Rage Samurai Shodown	90.00 95.00 115.00 105.00 105.00 100.00 30.00 140.00 95.00 105.00
Porsche Challenge Power Move Wrestling Rage Racer dt Rally Cross us Raven Project Rebel Assault 2 Resident Evil Resident Evil Hintbook Resident Evil 2 jap Return Fire Riot Road Rage Samurai Shodown Sentient	95.00 95.00 115.00 115.00 105.00 105.00 100.00 30.00 95.00 95.00 195.00
Samurai Shodown Sentient	.105.00 .30.00 .30.00 .95.00 .95.00 .90.00
Samurai Shodown Sentient	105.00 100.00 30.00 140.00 95.00 95.00 105.00 95.00 115.00 95.00 95.00 105.00 105.00
Samurai Shodown Sentient Sim City 2000 Soul Blade Soviet Strike Spot Goes To Hollywood Star Gladiator us/dt Street Racer Suikoden Super Pang Collection Super Sonic Racers Tekken 2	105.00 100.00 30.00 140.00 95.00 95.00 105.00 95.00 115.00 95.00 95.00 105.00 105.00
Samurai Shodown Sentient Sim City 2000 Soul Blade Soviet Strike Spot Goes To Hollywood Star Gladiator us/dt Street Racer Suikoden Super Pang Collection Super Sonic Racers Tekken 2	105.00 100.00 30.00 140.00 95.00 95.00 105.00 95.00 115.00 95.00 95.00 105.00 105.00
Samurai Shodown Sentient Sim City 2000 Soul Blade Soviet Strike Spot Goes To Hollywood Star Gladiator us/dt Street Racer Suikoden Super Pang Collection Super Sonic Racers Tekken 2	105.00 100.00 30.00 145.00 95.00 95.00 105.00 95.00 115.00 30.00 105.00 105.00 105.00 105.00 115.00 90.00
Samurai Shodown Sentient Sim City 2000 Soul Blade Soviet Strike Spot Goes To Hollywood Star Gladiator us/dt Star Gladiator Hintbook Street Racer Suikoden Super Pang Collection Super Sonic Racers Tekken 2 Tekken 2 Hintbook	105.00 100.00 30.00 145.00 95.00 90.00 105.00 95.00 95.00 95.00 95.00 105.00 105.00 105.00

15	yorbe	shaltlich.	Bonität	sprüfui
Tobal 1 Tomb R Tomb R Toshind Total N Trash II Twisted Victory Warhail WipEou Wing C Wreckii X-Com Diverse Alps-Po Farbige Konam Memor Farbige	jap/dt aider aider Hint len 3 jap BA 97 I Metal 2 Hearts kp Boxing mmer tr 2097 ommande ng Crew 2 Spiele dd i Gun y Card 36' c Original	book I. dt. r V -Pad O Memory	60.00/	95.00 .95.00 .30.00 .40.00 .90.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00 .95.00
Air Con Battle / Ridge F Tekken 3er-Pac Alone I	nbat Arena Tosh Racer ck: Worms n The Darl	inden True Pi k 2 für n	nball u	50.00 50.00
Nintend Nintend 3D Con Antenn Pad Ve	do 64 + M do 64 dt throl Pad enkabel rlängerun y Card 1N n	ario 64 9	di .	195.00 195.00 25.00 25.00 75.00 145.00 145.00 145.00 100.00 30.00
Donkey FIFA So NBA Liv NHL Ho Sim Cit Street f	F NINTE FROM Kong Color From From From From From From From From	ndo untry 3 ha 2		35.00 120.00 120.00 120.00 130.00
SNES Robotro Baham	Rollen ek us ut Lagoon rd us Of Fire 2 tion us Trigger us Trigger us Trigger us Trigger us Trigger us of Death of Death of The Rings us/dt Hintbook orizons us of Mana 3 of Mario RPG Mario RPG Mario RPG Mario Hint gma Tralse Pro Ruins of	spiele ip		.90.00 .90.00 .90.00 110.00 .30.00 .200.00 .40.00 100.00 115.00 .30.00 .30.00 .15.00
Secret Super I Super I Super I Terrani Ultima:	of the star Mario RPG Mario RPG Mario Hint gma False Pro	s us us ip book us phet us		70.00 70.00 30.00 115.00





MICRO MACHINES V3 PS 95.00 DM

Versand Mo Fr: 10.00 Sa: 10.00 14.00



LIFEFORCE TENKA PS 110.00 DM

Großhande Inland/Im- und E nur für Händler!! Fon: 0711 / 6 15

Wir ziehen um!!! Noch schöner, noch besser: ab Juni im Multistore im stadtzentrum aut über 300

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarton, Telefonische Bestellung mit Kreditkarte mäglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annah verweigerer von uns gelieferter. Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

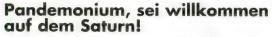


Ein halbes Jahr nach dem Erfolg des Jump'n Run-Hits Pandemonium auf der PlayStation schickt uns Crystal Dynamics eine Vorabversion für den Saturn zur genaueren Ansicht. Nach kurzer Ladezeit überrascht uns Pandemonium mit einem, für den Saturn, erstaunlich guten FMV.



Pandemonium bietet Euch atemberaubende 3D-Effekt

Nikki, der Hofnarr Fargus und die Handpuppe Sid entfachen mit Hilfe eines Zauberbuchs am Himmel ein eindrucksvolles Feuerwerk. Doch dies vermag den drei nicht den richtigen Kick zu geben. Deshalb wünscht sich Fargus etwas Besonderes. Sorglos, wie Nikki im Umgang mit dem Buch ist, benutzt sie einen der verbotenen Zaubersprüche. So entsteht Yondo, ein riesiges Monster mit einem noch riesigerem Maul, das sich am Firmament aufbaut und nichts Besseres mit seinem Dasein anzufangen weiß, als das ganze Königreich mit einem Biß zu verschlingen. So viel zur Vorgeschichte. Eure Aufgabe besteht nun darin, eine Maschine zu finden, die Euch den Wunsch gewährt, dieses abscheuliche Monster in seine Dimension zurückzuschicken.



Wenn Pandemonium ein so großer Erfolg auf der PlayStation war, warum sollte man sich nicht hinsetzen und versuchen, dieses Jump'n Run mit den technischen Möglichkeiten des Saturns zu realisieren? Beim Spielen dieses Titels kam in mir sofort die Erinnerung an die durchspielten Nächte vor der PlayStati-



Sehr oft ergeben sich sehr kinifflige Sprungpassagen, die es zu meistern gilt





Die Höhlenwände sind sehr fantasievoll ausgeleuchtet

on auf. Schon damals war Pandemonium ein visuelles Erlebnis besonderer Güte. Die fließenden Übergänge von der zweiten in die dritte Dimension, die sich ständig wechselnden Perspektiven und die harmonische Hintergrundmusik beeindruckten mich schon damals nachhaltig. Unterschiede zwischen den beiden Versionen sind trotz der Vorabversion kaum auszumachen. Abschließend bleibt nur noch die Frage offen, ob Crystal Dynamics eine erfolgreiche Adaption auf Segas 32 Bit-Maschine gelingen wird? Wie es den Anschein erweckt, vermag ich das aber schon jetzt zu behaupten. Was sich weiterhin bezüglich dieses verheißungsvollen Projekts ergeben wird, werden wir Euch auf alle Fälle in einer unserer nächsten Ausgaben berichten.

System:Saturn

Genre:Jump'n Run

Spieler:1

Hersteller:Crystal Dynamics

Entwickler:Crystal Dynamics

Testmuster:Sega

Veröffentlichung:Mai

Micro Machines

1. Preis: Spider Kit (MMv3 Jacket, MMv3 T-Shirt, MMv3 Sonnenbrille, MMv3 Schlüsselanhänger, Brylcreem (übersetzt: Haarbeton) und das Spiel Micro Machines v3 für PlayStation)

2.-5. Preis: MMv3 T-Shirt, MMv3 Sonnenbrille, MMv3 Schlüsselanhänger und Micro Machines v3 für PlayStation.



Es ist doch wirklich manchmol nicht ganz foir. Da gibt man seine ganze Kohle für das Fitneßstudio aus und mutiert von der traurigen Wurst zum beeindruckenden Überflieger, doch für ein cooles Outfit reicht's dann nicht mehr. Das Ergebnis ist klar: der schwuchtlig riechende Spargeltarzan mit der Gutschi-Jacke und den Designertretern baggert die Mädels ab, während Dein stahlharte Body im, nach alten Trainingssocken müffelnden T-Shirt unangetastet ruht und der Abend wieder mal gelaufen ist. Das kann man ändern, Junge. Wozu hat man Freunde wie Codemasters und FUN GENERATION? Wir machen aus einem, modisch völlig aus dem Ruder laufenden Looser, den Über-Atze!

Erstmal stellst Du Dich unter die Dusche, das können wir Dir nicht ersparen. Anschließend wirfst Du Dir das Spider T-Shirt über die Heldenbrust. Dazu kannst Du eigentlich tragen was Du willst, mit dem Teil bist Du immer auf der Gewinnerstraße. Doch wir wollen jo nichts dem Zufall überlassen. Die Brylcreem, ein animalisch müffelndes Zeugs aus Fernost, das Codemasters ebenfalls spendiert, hat die Konsistenz von Flüssigteer und vermandelt Deine Naturkrause in Sekunden zu einer steingutartigen Masse, die sich selbst beim atemberaubenden Fohrtwind auf Deinem Öko-Cabrio mit Pedalen nicht bewegen oder verrutschen wird. Als nächsten Schritt schraubst Du Dir den MMV3-Sonnenverdunkler auf die Nase, denn draußen ist es zwar stackfinster, doch die Straßenlaternen blenden oft fies. Außerdem steigert sich Dein "Gottbinichcoolundichweißes"-Faktor um die entscheidenden Prozentpunkte. Und mit dem MMV3-Schlüsselanhänger stichst Du die ganzen Porsche-Brüder oder MG Rover-Freunde lässig beim Schlüsselbundvergleichstest in der Bar für harte Kerle aus. Glaubst Du, das war schon alles? Weit gefehlt, die völlig überzogene, silbrigglänzende MMV3-Jacke mit dem lässigen Hosenbund-Schnitt impliziert Macht, Wohlstand und Geschmack jenseits dieser trendigen Lifestyle-Magazine für Weicheier. Damit holst Du Dir auf Deinem Bock zwor garantiert auch im Sammer 'ne zünftige Nierenbeckenentzündung, doch das steckst Du locker weg. Kein Thema! Also mein Freund, raus aus der Butze und ab in die Disco, loß Freund Anus ein bißchen im Strobolicht kreisen, dann wird das schon. Und wenn alles in die Hose geht, wartet zu Hause ja noch Micro Machines V3 in Deiner PlayStation, doch zuvor solltest Du Dir mit dem Spachtel den Dreck aus der Haarmatte kratzen. Is besser!

An jeden X-beliebigen geben wir unser Set aber nicht ab. Drei Fragen müßt Ihr beantworten.

Welcher Micro Machines V3-Charakter trägt eine lässige Sonnenbrille?

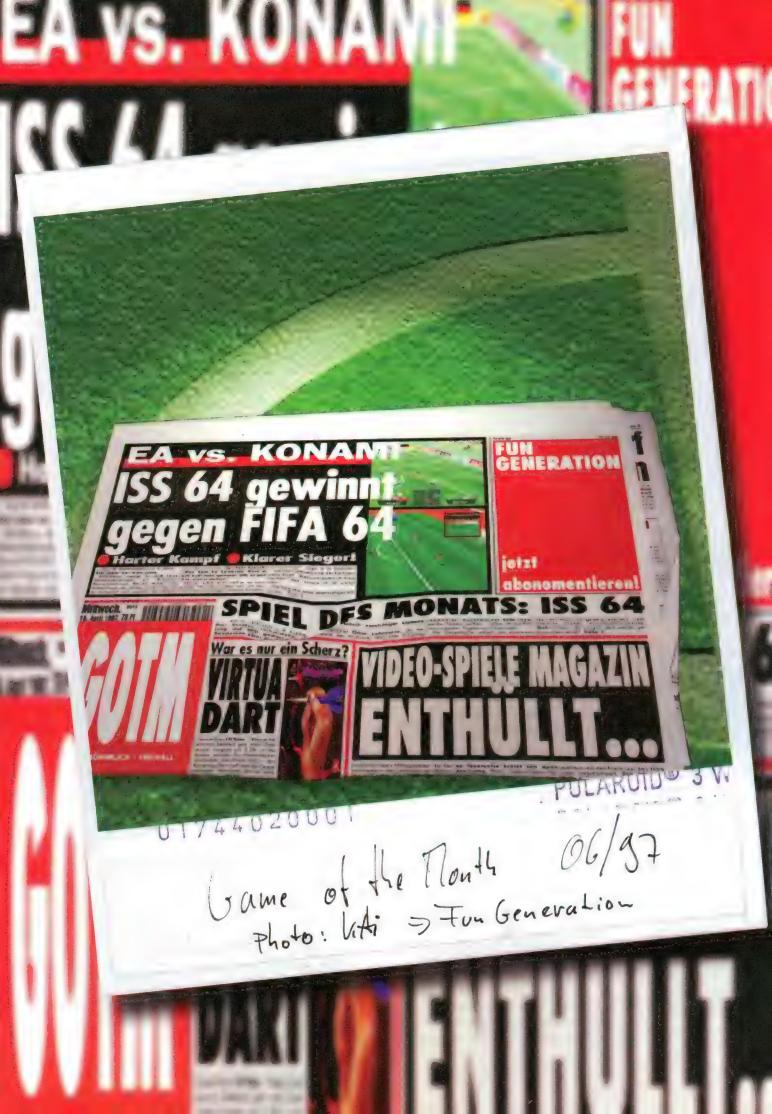
In welchem Spiel trug Spider keine Lederjacke?
a) Micro Machines Military

- d) Micro Machines 96

Welches Micro Machines auf dem Mega Drive hat einen Construction Kit?

- a) Micro Machines Microwave
- b) Mega ... was? c) Micro Machines Military d) Micro Machines 96







Int. Superstar Soccer 64 vs. FIFA 64

(All Indiana)

Manche Perspektiven sind .



...nur mit Vorsicht zu genießen



Auch die Kollisionsabfrage verdient einen Preis: Dieser Spieler trifft einen Ball...



...mit einem Seitfallzieher, obwohl er fünf Meter entfernt in die falsche Richtung springt





Hier würden die zwei noch morgen stehen. Der Computer hat kein echtes Eigenleben, sondern reagiert nur. Peinlich!



Sinnloses Feature am Rande: Eine Bild im Bild-Funktion

Fun Generation: Hallo und willkommen zu unserem interaktiven 64-Bit-Fußballtest. Zuerst stellen wir Euch unsere Kandidaten vor, International Superstar Soccer 64 (ISS) von Konami und FIFA 64 von Electronic Arts.

ISS: Hallo!
FIFA: Servus!

FG: Beide Spiele haben in früheren Editionen auf anderen Systemen schon Lorbeeren eingeheimst. ISS schaffte das Kunststück, sowohl auf dem SNES als auch auf der PlayStation zum bis heute ungeschlagenen Referenzspiel gekürt zu werden. Das erste FIFA hingegen hat noch immer den Mega Drive-Thron inne, litt allerdings in der Neuauflage auf PlayStation und Saturn zunehmend an Ausfallerscheinungen...

FIFA: Was auf dem Nintendo 64 allerdings ganz anders ist...

FG: ...das werden wir hier klären. Bevor wir auf dem grünen Rasen einlaufen, wäre es sehr schön, wenn Sie beide unseren Lesern einmal die Optionsmöglichkeiten erklären, die sie zu bieten haben.

ISS: Nun, grundsätzlich hat man es mit 36 Nationalteams zu tun, leider haben wir keine offizielle Lizenz der FIFA, deshalb sind die Spielernamen fiktiv...

FIFA: Ha!

155: (Räuspert sich) Es gibt fünf verschiedene Schwierigkeitstufen, drei Zeitlimits, also drei, fünf und sieben Minuten pro Halbzeit sowie drei Schiedsrichter, die sozusagen vom Blindfuchs bis zum harten Hund das ganze Spektrum repräsentieren. Wer individuelle Spielernamen braucht, kann mit dem Namenseditor eine Mannschaft kreieren, bzw. mit dem Spielereditor Stärken und Schwächen eines Akteurs festlegen. Auf einem Trainingsplatz ist man völlig frei, das Gefühl für Ball und Spiel mit oder ohne Gegner zu erlangen. Hier probiert man Freistoßvarianten, Eckbälle und andere

·Gams of the month!

Standardsituationen. Um richtig ins Spiel einzusteigen, gibt es vier Möglichkeiten: Freundschaftsspiel, Tunier und Weltliga sowie 16 historische Szenarios aus diversen EM- bzw, WM-Klassikern, die man zu einem guten Ende führen muß.

FG: Das Mini-Tunier und die Mini-Liga aus ISS Deluxe sind nicht mehr enthalten?

ISS: Leider nicht. Fünf Stadien, allesamt gewaltige Arenen kann man auswählen, außerdem zwischen insgesamt sechs Perspektiven wählen und Tag- oder Nachtspiel bei trockenem, regnerischem oder verschneitem Wetter festlegen. Die Mannschaften kann man sehr speziell "feintunen". Man legt Taktikverhalten wie Angriff, Konterfußball oder Defensiv-Verhalten fest, stellt die Mannschaft in die gewünschte Formation wie bspw. 4-3-3 auf, und kann individuelles Offensiv- bzw. Defensiv-Verhalten zuweisen. Jedem Gegenspieler weist man auf Wunsch einen Manndecker zu. Bevor die Mannschaft aufläuft, sollte man noch die Form der Spieler prüfen und eventuell auswechseln.



Rucklige Grafikdarstellungen sollten der Vergangenheit angehören



Der Goali springt meist in die falsche Richtung

= FIFA 64

= International Superstar Soccer 64





Es stehen kaum Mittel zur Verfügung, um taktischen Feinschliff einzubauen

FG: Na, das hört sich ja ganz vernünftig an, wie steht es bei FIFA mit den Variationsmöglichkeiten?

FIFA: Dank der FIFA-Lizenz präsentieren wir 150 Originalteams mit den Spielernamen der aktuellen Saison, Rizzitelli stürmt bspw. beim FC Bayern oder Bielefeld ist in der Bundesliga.

FG: Das ist ja dann schon ein Fortschritt gegenüber der 32-Bit-Edition.



Eckbälle sind reine Glückssache

man die Startaufstellung festlegen, Offensiv- bzw. Defensiv-Taktik bestimmen und den Schwierigkeitsgrad der Steuerung bestimmen.

FG: Was heißt das?

ISS: Ich glaube, wir liegen mit unserer Darstellung genau richtig. Unaufdringlich aber praktisch. Das kann man von diesem "Ameisengerammel" bei Ihnen nicht gerade behaupten.

FIFA: Nicht wahr! Auswählen kann man zwischen Freundschaftsspiel, Ligamatch, Meisterschaft oder dem verkürzten Playoff-Tunier, ich glaube, das haben Sie ja bei ISS vermißt?

FG: Das stimmt.

FIFA: Man kann die Sprache der Bildschirmtexte verändern und verschiedene Spieloptionen wie mit oder ohne Fouls, Abseits etc. einstellen. Vor dem Spiel kann

FIFA: Auf "Anfänger" eingestellt, unterstütze ich die Steuerung, d.h., Pässe landen genau beim Mitspieler und Kopfbälle gelingen leichter. Um das Spiel gut in Szene zu setzen, gibt es neun grundverschiedene Perspektiven wie die dynamische Telekamera oder die Torkamera, die das Spielfeld in voller Länge auf den Schirm bringt. Der Clou ist die Bild-in-Bild-Kamera, die ebenfalls alle Perspektiven darstellen kann.

FG: Glauben Sie, daß irgendjemand während eines hektischen Spiels auf dieses Mini-Gewusel achtet?

FIFA: Warum nicht? Schließlich kann man auch einen Spielfeldüberblick einblenden, ähnlich wie bei ISS, nur am oberen Bildrand, wo es keinen stört.

ISS: Ich glaube, wir liegen mit unserer Darstellung genau richtig. Unaufdringlich aber praktisch. Das kann man von diesem "Ameisengerammel" bei Ihnen nicht gerade behaupten.

FIFA: Höre ich hier den Neid der Besitzlosen?

FG: Meine Herren, bitte. Ich fasse noch einmal zusammen. ISS hat großen Wert auf taktische Feinheiten bei der Einstellung gelegt, während FIFA viel Geld für die FIFA-Lizenz investiert hat. FIFA hat mehr Mannschaften, während ISS Trainingsoptionen und historische Spielsituationen aufweist. Kommen wir nun zum Spiel als solches. Um die Spiele fair einstufen zu können, haben wir einen Überraschungsgast eingeladen, den Zocker.

Zocker: Hallo!

(Nervöses Gebrummel bei ISS und FIFA)

FG: Er repräsentiert eine Vielzahl an Testern, die sowohl ISS als auch FIFA exzessiv gespielt und getestet haben. Er ist Ihr ärgster Kritiker, aber auch ihr bester Freund, wenn Sie denn die Klasse haben, die heute gefordert ist. FIFA, wie schätzen Sie ihre Stärken und Schwächen auf dem grünen Rasen ein?

FIFA: Mit mir erwirbt der N64-Spieler eine hochkomplexe Fußballsimulation, die in jeder Hinsicht überzeugt.



Der Verteidiger tut gut daran, den Ball zum Torwart zu spielen, um das Spiel zu beruhigen



Die Zeitlupe macht deutlich, wie chancenlos der Torwart war









Optionen, Parameter und Detailspielereien runden ein perfektes Spiel sauber ab. Wer braucht da große Lizen-



Der Torwart läuft clever aus dem Fünf-Meter-Raum, um den Winkel zu verkürzen



Jeder Spieler wird augenblicklich von seinem Bewacher attakiert



Reaktion andeutet, wird er nur in den seltesten Fällen am Ball vorbeispringen



Die Grätsche ist nur bedingt effektiv, denn der eigene Spieler liegt am Boden



lm Training perfektioniert man Standardsituationen

einem Trabbi-Motor unter der Haube..."



Die Mannschaften spielen Mann- und Raumdeckung gleichermaßen gut

Man wird quasi vom blutigen Anfänger Schritt für Schritt zum Zocker aufgebaut. Die Akteure agieren lebensecht und haben eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten. Im Booklet findet man eine vierseitige, engbeschriebene Liste mit allen Aktionen, mehr Variation ist selbst mit dem N64-Pad nicht möglich. Im virtuellen Stadion geht einfach alles. Die Mannschaften setzen die vorgegebene Strategie perfekt um und arbeiten die Tore regelrecht heraus. Dazu die tollen Animationen

man sich fragt, wer eigentlich David Ginola ist, der laut Packung die Aufgabe hatte, diesen Bereich als Starprogrammierer zu betreuen und wofür dieser Mann berühmt geworden ist. Allein die Foul-Aktionen sind eine Frechheit. Man bemerkt eigentlich erst, daß eine unfaire Aktion passiert ist, wenn der Schiri mit rotem und gelbem Karton um sich schmeißt, als wäre er der Kartengeber im Ceasars Palace. Auch der völlig unbekannte Kommentator, der jetzt schon seit zwei

"Tja, dies wäre ungefahr genauso, als hole man sich für teures Geld einen edlen Sportwagen mit

Beim Alleingang wird es schwer für den Verteidiger. den davoneilenden Stürmer abzufangen. Ein Foul bedeutet die rote Karte

und die perfekte Soundkulisse in Dolby Surround und Original-Kommentar von drei Topleuten der englischen Soccer-Szene, Spielerherz, was willst Du mehr?

FG: Zocker, sollte man aufgrund dieser Lobpreisungen FIFA für fast 150.- DM kaufen?

Zocker: Tja, dies wäre ungefahr genauso, als hole man sich für teures Geld einen edlen Sportwagen mit einem Trabbi-Motor unter der Haube, um es einmal mit einem Vergleich zu umschreiben. Die sogenannte hochkomplexe Fußballsimulation ist ein für N64-Verhältnisse geradezu hochnotpeinliches Gekicke. Die Spieler bewegen sich wie Inline-Skater im Ecstasy-Rausch über den Screen, der zwar aus mannigfaltigen Perspektiven dargestellt werden kann, jedoch nur aus ein bis zwei Blickwinkeln aktzeptabel überschaubar ist. Die Ballsportler sehen aus wie eine Ladung Buntwäsche, die ohne Colour-Waschmittel einen fröhlichen Nachmittag in der Schleudertrommel des hiesigen Waschsalons zugebracht hat, und wurde mittels Motion Capturing und Motion Blending derart weltfremd animiert, daß

Seasons mit kehligem Genuschel langweilt, wurden wieder engagiert. Um Tore zu erzielen, muß man wirklich kein Hobbystratege sein. Selbst auf der härtesten Schwierigkeitstufe kann man Fernschüsse aus allen Lagen in die Maschen setzen. Durch das "Verzögerungs"-Feature, das dazu führt, daß der Spieler nach Tastendruck erst noch eine Kunstpause bis zur Aktion einlegt, nervt ohne Ende. Genauso wie die unrealistische Flugbahn des Balles und die umständliche Steuerung ohne Umschalttaste zwischen den Spielern. Hallo, EA, Pass-Funktion und Spielerwechsel auf eine Taste zu legen, war schon beim Ur-FIFA eines der wenigen Mankos. Die L-R-Tasten sind auch keine Tabuzonen des Joypads. Zugegeben, die Soundkulisse ist beeindruckend, die Original-Spielernamen und die Optionen haben ebenfalls Klasse, doch das alles zählt eben nichts, wenn Gameplay und technische Umsetzung nicht einmal ansatzweise den heutigen Standard errreichen.



Auch in der extremen Zeitlune bleibt ISS 64 über jeden Verdacht erhaben. Nur wer den Ball berührt oder fängt. nimmt Finfluß auf das Geschehen



= FIFA 64

FIFA: So etwas muß ich mir ja wohl nicht anhören. Immerhin wurden bisher immens viele Kopien von mir verkauft. Ihre Argumentation entbehrt jeglicher Grundlaae.

FG: Moment. Wie wir alle wissen, wurden Sie Ende März einfach in den Verkaufsregalen der Händler plaziert, als erstes Fußballspiel und eines von insgesamt fünf Modulen, die es zu diesem Zeitpunkt für das Nintendo PC. Ich kann mir nicht vorstellen, daß EA nicht in der Lage wäre, die hohe Qualität der Spielbarkeit und die grafischen Fähigkeiten des N64 auf einen Nenner zu bringen. O.k., sie haben es auf einen gebracht, nur leider auf den kleinsten gemeinsamen. Manchen Leuten könnte das Produkt vielleicht sogar gefallen, es ist ein spielbares Action-Fußball, jedoch muß man schon sehr anspruchslos sein und über die grafischen Mängel hin-



Historische Spiele mit hoher Dramatik werden hier vom Spieler zu einem guten Ende gebracht.

"Die Spieler bewegen sich wie Inline-Skater im Ecstasy-Rausch…"

64 gab. Natürlich haben sich viele Leute von Ihnen blenden lassen, doch warum haben die Journalisten in Deutschland bis zum Tage der Veröffentlichung kein Testmuster erhalten? Ein guter Test in einem Fachmagazin hätte doch den Verkauf nur angekurbelt. Diese Fun Generation-Ausgabe kommt sechs Wochen nach dem Erstverkaufstag von FIFA in die Läden. Ausreichend Zeit, um ein Spiel durchzuverkaufen, oder?

FIFA: Ich weigere mich, an einem so unobjektiven Gespräch weiterhin teilzunehmen (Verläßt den virtuellen Raum).

Zocker: Was hätte ich anderes sagen sollen? Seit Jahr und Tag zocke ich Fußballspiele, doch FIFA 64 ist in punkto Spielbarkeit weitaus schlechter als FIFA 96 für PlayStation, und um Lichtjahre mieser als FIFA 96 für



Wenn ein Tor fällt, fliegt effektvoll die Schrift ins Bild



System:

wegsehen können. Doch 150.- DM dafür investieren? Davon rate ich entschieden ab.

FG: Verständlich. Kommen wir nun zum zweiten Kandidaten, Zocker. Ich glaube, die Leser brennen darauf, zu erfahren, was Konami mit ISS 64 geleistet hat. ISS, wie würden sie sich beschreiben?

ISS: Ohne Übertreibung würde ich behaupten, daß die Programmierer ganze Arbeit geleistet haben. Ich bin perfekt spielbar und habe fantsatische Grafiken. Doch vielmehr würde mich Zockers Meinung interessieren.

Zocker: Nun, zuerst eine Feststellung. ISS 64 ist nicht das gleiche Produkt wie das japanische J. League Perfect Striker. Anstatt der japanischen Liga-Mannschaften sind fiktive Nationalspieler enthalten. Auch auf dem Platz wurde einiges geändert. Die Computergegner dribbeln besser, lassen sich kaum noch den Ball abnehmen, schießen verstärkt aus der Distanz und der Torwart hält weitaus mehr als in der japanischen Version. Das Anschneiden der Bälle ist ebenfalls erleichtert worden. Außerdem wurde die Spielgeschwindigkeit angepaßt. Im Strafraum bremst sich das Spiel nicht mehr aus, wenn viele Spieler gleichzeitig auf dem Screen sind, dafür kann man ein leichtes, aber kaum störendes Ruckeln beim Gesamtspielverlauf feststellen. Ansonsten wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. Mannigfaltige Taktiken werden ein- und umgesetzt. ISS lebt von der Varianz und besitzt spielerisch keine Mängel. Auch die Tastenbelegung bzw. die Funktionen wurden spielerfreundlich programmiert. Ein größerer Spielausschnitt hätte vielleicht gut getan, doch was soll es. Wenn man sich die Manko-Liste in FG-Ausgabe 3/97 ansieht, in der J. league Perfect Striker, die japanische Version, schon getestet wurde, sieht man, daß wirklich alle Mängel beseitigt wurden. Damit bleibt unter dem Strich ein nahezu perfektes Spielerlebnis.

ISS: Vielen Dank, es ist mir fast peinlich, eine derartige Lobeshymne gesungen zu bekommen. Naja, wie gesagt, fast...

FG: Ich glaube, der Sieger steht fest. Ich hoffe, Euch Lesern hat es gefallen, wir hatten jedenfalls unseren Spaß. Tschüß!

iss: Ciao!

. Nintendo 64

Besonderheiten: K.A.

Zocker: Bis dann mal!



Im Gegensatz zu den vielen Clubstadien bei J.League findet man hier nur fünf Austragungsorte

(Dieses Gespräch war rein fiktiv und spielte sich im Kopf der Tester unter dem Eindruck der langandauernden Testsessions ab. Weder Vertreter von Electronic Arts noch von Konami waren daran beteiligt. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind rein zufällig unbeabsichtigt und können im Eifer des Gefechtes vorkommen. Sorry. Was halter Ihr von der virtuellen Talk-Runde? Schreibt uns doch mal. Ich geh jetzt und mach das Licht aus. Wenn einer FIFA sieht, sagt ihm, wii haben seine Portion auch noch weggeputzt. lecker. Muß ja nicht einfach verschwinden, die beleidigte Leberwurst. Tschö!)

Hersteller:Konami / EA
Entwickler:Konami / EA Sports
Testmuster: ...Konami / Theo Kranz
Tel.: 0931 / 571601
Veröffentlichung: ...Mai / Erhältlich

Ca. Preis:jeweils 149,-DM

FIFA 64

Grafik .

Gameplay

Human Grand Prix The New Generation

CONSTRUCTION OF THE PARTY OF TH

In Windeseile sind die Original-Namen eingestellt



Im Setup wird zwischen analoger und digitaler Steuerung gewechselt



Funkkontakt und Statistiken sollen für Atmosphäre sorgen



Am Start nicht das Schalten in den ersten Gang vergessen!



Trotz Regen liegen die Wagen wie das sprichwörtliche Brett auf der Straße

Anstatt die sündhaft teure Formel 1-Lizenz zu erwerben, setzte Human listig auf die aus RTL Samstag Nacht bekannte "Kentucky Schreit Ficken"-Buchstaben-Vertauschvariante. Aus Damon Hill wurde bspw. H. Dill, aus Gerhard Berger B. Gerger usw., nur wenig bis gar nicht verfälschte Renderbildchen der Originalfahrer erhöhen die Identifikation. Witzig ist, daß innerhalb weniger Minuten mittels Rename-Funktion die echten Namen eingestellt und abgespeichert werden können. Die insgesamt 16 Kurse sind ebenfalls an die Originale angelehnt. Im Groben wurde der jeweilige Streckenverlauf, ohne Berücksichtigung von Höhenunterschieden oder Kurvenradier beibehalten, Objekte wie Tribünen oder Banden dagegen völlig willkürlich plaziert. Speziell der Stadtkurs von Monaco hat mit seinem realen Vorbild nur noch wenig gemein. Im Meisterschaftsmodus werden alle 16 Läufe der Reihe nach absolviert. Die für jede Strecke voreingestellten Setups überprüft man im Free Run, um sich dann im Qualifying einen vielversprechenden Startplatz zu sichern. Das Rennen selbst dauert zehn Runden, abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad müssen Reifen gewechselt oder Kollisionsschäden repariert werden. Sieben Blickwinkel (drei Ego, vier Außen) dürften alle Geschmacksrichtungen abdecken. Alternativen zur kompletten Weltmeisterschaft sind der Time - und Battle Modus. In letzterem sind die Gegner frei wählbar, die Startaufstellung bestimmt die Konsole.

Arcade-Racer

Human Grand Prix erinnert uns stark an Segas F-1 Live Information. In spielerischer Hinsicht sehr ordentlich, fehlt es in erster Linie am entscheidenden Feinschliff, um in wesentlich höhere Wertungsgefilde vorstoßen zu können. Die strikte Vorgabe von maximal zehn Runden pro Rennen ist nicht nachvollziehbar, erst recht nicht bei einem Formel 1-Titel. Nun sollte man erwarten, daß zumindest optisch Brillantes geboten würde. Dem ist leider nicht so. Lieblos und mit eckigen Kurven präsentieren sich die Strecken, immer unter dem Aspekt, daß wir es hier mit einem N64-Rennspiel zu tun haben. Noch etwas schlimmer bestellt ist es um die Soundkulisse, die mit dünnen und nervenden Motorengeräuschen, wenn auch unterschiedlichen, sowie monotonen Jubelgesängen der Zuschauer kein rechtes Formel 1-Feeling aufkom-



Die Fahrzeuge verhalten sich unterschiedlich und sind verschieden schnell



Die angedeutete Cockpit-Perspektive spielt sich ausgesprochen gut

men lassen will. Und trotzdem, für ein paar schnelle Rennen zwischendurch empfiehlt sich Human Grand Prix dann trotz aller Kritik auf jeden Fall. Schlicht und ergreifend deswegen, weil die Steuerung der schnellen Flitzer ausgesprochen aut gelungen ist. Ob digital oder analog (auch Lenkrad), zentimetergenque Manöver sind in beiden Fällen möglich und bereiten Spaß ohne Ende. Ärgerlich nur, daß selbst kleinste Fahrfehler einen erheblichen Geschwindigkeitsverlust nach sich ziehen. Fazit: Simulationsfans sollten Human Grand Prix The New Generation meiden. Arcade-orientierte Spieler dagegen greifen bedenkenlos zu. Die Pal-Version wird ab Juli/August unter dem Titel F1 Pole Position erhältlich



System:	Nintendo 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	
Level:	16 Strecken
Besonderheiten:	Controller Pak,
	analoge Controller

Hersteller: ...Human Entertainment
Entwickler: ...Human Entertainment
Testmuster:Fusion
Tel.: 02352 / 530034
Veröffentlichung: ...Japan-Import
Ca. Preis:195,- DM

			1	L	/	•)	/	1		•)	-
Grafik														.6	
Sound						0								.5	
Gamoni	a	u												Ω	

MDK

89

89

189

89

89

Verkaut

Dt

Tel. 030 425 05 89/425 95 24 Spätservice 030 421 37 67 Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise Importspiele Hier!

Dt

Dt

Dt

Dt

Dt 99

Dt

Dt

94 Dt

89 99

89 Dt

94

89 Dt

Magic the Gatering

Mechwarrior 2

Mega Man X 3

Micro Machines V

NBA Hang Time

Need for Speed 2

Panzer General 2

NBA in the Zone II

Monster Trucks

Nascar Racing

SNES Asterix & Ohelix Dt 109 Breath of Fire 2 Bomberman 4 Civilisation US 129 144 Chrono Trigger Donkey Kong 2 GV 109 Donkey Kong 3 129 Donald in Maui Mall. Dt 129 Demolition Man Di 99 99 Earth Worm Jim 2 Dt Final Fight 3 Dt 109 Front Mission 2 149 Ĵр FIFA Soccer'97 119 DV 109 Jungle Strike Dt Lufia Lufia 2 139 Mechwarrior 2 Dt 109 Mega Man 7 NHL Hockey 97 109 Dt Dt 119 NBA Live'9' 59 179 Operation Starfish Dt Parodius 3 99 Primal Rage Pinocchio 59 Super Turrican 2 69 79 Syndicate Sim City Dt Secret of Evermore Secret of Mana 2 199 Superstar Soccer deluxe Super Mario RPG 139 US Streetfighter Alpha 2 Dt Terranicma Tetris Attack 109 Time Con 109 Theme Park Tetris & Dr. Mario Urban Strike 89 Waterworld

worms	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	ab	19
Action Replay 3	Dt	89
Sonstige	s/	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH
Soundtracks	auf	Anfr.
z. B. Ogre Battle		69
Manga Video	auf	Anfr.
Players Guide	auf	Anfr.
z. B. Tekken 2		34
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Legacy of Kain		34
Zeitungen - Blood Game	S	10
EGM/EGM 2	je	14
Game Fan		14
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34
grande of Garage		

Sega Satu	ırn	
Andretti Racing	Dt	89
Area 51	Dt	99
Bomberman	Dt	99
Bug Too	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
Command & Conquer	Dt	99
Dawn of Darkness	US	119
Die Hard	PV	99

Nintend	064
Konsole+Spiel	Dt
Konsole	JP
Lenkrad	Dt
Action Replay	Dt
Antennenkabel	Dt
Blast Corps	US
FIFA Soccer 97	Dt
Human GP F1	JP

Sony Playst	ation
Allied General	US 119
Andretti Racing 97	Dt 89
Area 51	Dt 94
Battlestation	DT 89
Baphomets Fluch	Dt 89
Beyond the Beyond	US 119
Bedlam	DT 94
Black Dawn	Dt 94
	- A

Adapter: 55,00 DM 139 94

399

149

49

179

119

		U
Dark Savior	Dt	99
Daytona Champion Ed.	Dt	99
Exhumed	Dt	99
Fatal Fury Real Bout	JP	139
Fighters Megamix	Dt	99
Fighting Vipers	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	94
Heart of Darkness	Dt	99
Hexen	Dt	94
Iron Storm	US	119
Krazy Ivan	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	99
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Manx T	Dt	99
Mass Destruction	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	94
NHL Hockey 97	Dt	94
Nights mit Pad	Dt	129
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	139
Panzer Dragon 2	Dt	99
PTO II	US	119
Return Fire	Dt	94
Sakura Wars	JP	139
Scorcher	Dt	94
Scud	US	119
Sonic		
Fighters	Dt	94
Soviet Strike	Dt	89
Sonic 3D	Dt	99
Shining of the Holy Ark	JP	129
Tomb Raider	Dt	99
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Tunnel B 1	Dt	94
World Military Commander 3	JP	139

Umbauten+Kit	A.
SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	39
RGB Umbau N 64 incl. Colorboost	er 89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19

Memory Card	Dt	39	Bushido Blade	J
Memory Card 1Meg	Dt	59	Command & Conquer	I
Memory Card 5 Meg	Dt	79	Contra Legacy of War	T.
Mission: Impossible US	auf .	Anfr.	Crow	I
Mario Kart	US	179	Crusader no Remorse	- 1
NBA Hang Time	US	169	Dark Stalker	I
Pad	Dt	. 59	Destruction Derby 2	
Rev Limi JP	auf.	Anfr.	Disruptor	I
Superstar Soccer	Dt	139	ESPN Extreme Games 2	I
Star Fox	JP	199	Excalibur	I
Shadow of Empire	Dt	149	Exhumed	I
Waverace	Dt	99	FIFA Soccer 97	- 1
Wild Shoppers	US	179	Final Fantasy 4	J
Turok	Pal	139	Final Fantasy 7	J
Turok	US	179	Hardcore 4x4	- 1
Verlängerungskabel	Dt	24	Hexen	- 1
K Gold	PV	149	Horned Owl	- 1
Pilotwings	Dt	119	Iron & Blood	J
Wayne Gretzky Hockey	US	169	Jewels of Oracle	1
Cruis'n USA	US	179	K 1 Fighting	- 1
Lamborghini	US	179	King of Fighters	
War Gods	US	179	Legacy of Kain	- 1
Sonic Wings Assault	US	179	Little Big Adventure	- 1
Mario	Dt	99	Moto X	I
Universaladapter			Manic Kart's	- 1
alle Geräte	PV	55	Mass Destruction	

Danziger Str. 124 Ecke Greifswalder Str.

PSX-Umbauchip zum Selbsteinbau incl. Anltg. nur 39,90

SPEZIALUMBAU ohne Vorbooten nur 89,90 DM

Power Move Wrestling 89 Pro Pinball the Web 89 Dr 89 Pandemonium Dt Pro Wrestling 2 94 79 Player Manager Dŧ Porsche Challenge Powerplay Hockey Dt 89 Dt Power Rangers Pinnball Rage Racer Dt 119 Rally Cross 119 Rayman 2 US Rebel Assault 2 Return Fire 94 94 Reloaded 99 Resident Evil Dt 139 Ridge Racer 3 R.I.O.T Dt 89 Road Rage Dt 49 Road Rash Sentient Soul Blade Dt/US 89 Speedster Spider Dt Stadt d.verl. Kinder Star Treck Generation Soviet Strike Dt 89 Suikoden Superstar Soccer Syndicate Wars Tenka Dt US 99 Test Drive 119 Tobal Nr. 2 Total NBA 97 139 Toshinden 3 Tekken 2 109 89 Tomb Raider 94 94 Track & Field Twisted Metal 2 V-Rally Vandal Hearts Virtua Pool Wild Arms Wing Commander 4 Warhammer Wipe Out 2097 119 Zero Divide 2 Sony PSX+Tasche Lenkrad Mad Catz RGB Kahel Game Gun

Unsere Multimedia Shops in Berlin

S P A N D A U Seegefelder Str. 75 nahe Rathaus

MARZAHN Marzahner Promenade 47

ENZ#L Hans-Otto-Str. 28 nahe Dimitroffstr

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch Ladenpreise können abweichen!



Blastcorps

Einstiegshilfe

Versucht, mogichst schneil den Van in "inem Level zu finden, er ist bei den Rennspieluinlagen normalerweise erste Wahl Durchforstet alle Abschnitte gründlichst (!) nach versteckten Fahrzeugen, Radaranlagen oder Wissenschaftlern, manchmal geben fexturen einen Hinweis. Übt kräftig das Driften mit dem Kipplaster, er ist am schwersten zu steuern. Steigt ruhig auch aus Euren Fahrzeugen aus und erkundet die Gegend un fuß, manche Örtlichkeiten lassen sich nur der pedes erreichen.



Diese Mission ist eine der schwersten: mit dem Motorrad (vorne) zur Treppe, zur Planierraupe im Hintergrund, und dann Kisten auf einen Kran schieben

Selten genug erscheinen Titel außerhalb des Rennspiel-Genres, die man nicht nur einmal durchspielt und dann in den Tiefen des Spieleregals verstauben läßt. Mit Donkey Kong Country 1-3 erreichte die Kombination Rare und Nintendo nicht nur, daß der passionierte Videospieler hin und wieder noch eine Runde wagte, sondern daß Scharen eigentlich völlig normaler Menschen stundenlang vor dem Bildschirm verbrachten, um "nur noch ein weiteres Extra" in den Leveln zu finden, damit am Schluß beim Speicherstand die Zahl 100 vor der Prozentangabe auftauchte. Genau diese Art von "Wahnsinn" könnte der neueste Geniestreich der beiden Firmen erneut auslösen, Blastcorps hat absoluten Suchtcharakter, Grundsätzlich gilt es, in der Rahmenstory mit verschiedenen Fahrzeugen einem außer Kontrolle geratenen Atomtransporter den Weg freizuräumen, da dieser bei der kleinsten Berührung die Umgebung bis auf Zentimeterhöhe einebnet. Mit Kipplastern, Planierraupen, Buggys, futuristischen Kampfrobotern und anderen Gefährten hat der Spieler den Auftrag, die Hindernisse zu beseitigen. Ist dies geglückt, erhält man eine Abschlußbewertung in Form einer Medaille in Bronze, Silber oder Gold. Um die letztere zu erringen, müssen jedoch in jedem Level alle Gebäude zerstört, alle Menschen evakuiert und alle am Boden befindli-



Diese Perspektive ist nützlich, wenn man wissen möchte, wie weit der Transporter vom nächsten Hindernis entfernt ist



Wenn thr in den LKW einsteigt, verlaßt Ihr den Level und speichert automatisch ab



Der Buggy kann nur durch Sprünge auf Gebäude wirklich Schaden verursachen



Bei den kleinen Rennspieleinlagen ähnlich Micro Machines ist der Van der beste All-Rounder

sein. Damit man eine realistische Chance hat, das zu erreichen, darf man jederzeit in den Level zurückkehren, ohne den störenden Zeitdruck des Transporters; ist er einmal durchgekommen, taucht er nicht mehr auf. Doch was sich so einfach anhört, wird zum wahren Nervenkitzel. Denn bestimmte Regionen sind nur mit einem speziellen Fahrzeug zu erreichen; da aber pro Level nur einige Vehikel bereit stehen, müssen die grauen Zellen teilweise arg strapaziert werden, um die richtige Lösung herauszufinden. In sechs der weit über sechzig Abschnitte sind außerdem Wissenschaft-



In bester Demolition-Manier jagen wir mit dem Bike Raketen in die umstehenden Häuser



Viele der Flash-Lights sind an den entlegensten Orten ver-



Die Planierraupe hat außer mit großen Häusern mit keinem Gebäude ernsthafte Probleme



Gleich wird sich der LKW-Fahrer wünschen, ein paar tausend Kilometer weit weg zu sein



Der Kipplaster ist richtig angewendet mit seinen Drifts ein schlagkräftiges Vehikel

ler versteckt, die Ihr befreien müßt, um schließlich das Problem mit dem Atomtransporter ein für allemal zu lösen. Habt Ihr eine Stage gemeistert, tauchen auf der Weltkarte weitere Wege auf, -so umspannt schließlich ein dichtes Netz von Verbindungen den gesamten Erdball. Nicht alle Level drehen sich um den Transporter, in einigen gilt es, mit einem Fahrzeug Eurer Wahl in möglichst kurzer Zeit einen Parcours viermal zu umrunden, je schneller Ihr seid, desto größer die Chance auf die begehrte Goldmedaille. Hat man überall Gold geholt, bietet sich die Möglichkeit, in allen Leveln auf Platin zu erhöhen, um noch einen weiteren Bonus zu erlangen. Gespeichert wird nach jedem Abschnitt automatisch auf der Batterie des Moduls.

Brillant innovativ

Unglaublich, was dem Videospieler hier angebo ten wird: tolle Grafik, ein fetziger Soundtrack und Spielspaß in Vollendung. Selten habe ich so viele ldeen in einem Titel vereinigt gesehen. Jedes Fahrzeug hat Stärken und Schwächen, der Buggy ist zum Beispiel äußerst schnell, kann aber nur durch Springen von einer erhöhten Position einem Gebäude ernsthafte Schäden zufügen, wohingegen die langsame Planierraupe ihrem Namen in dieser Hinsicht alle Ehre macht. Auch die Rennspieleinlagen sind pfiffig, mit manchen Fahrzeugen kann man sich durch Abkürzungen gewaltig Vorteile erfahren. Durch die Bewertungen mit den Medaillen ist immer der Wille da, alle Secrets in einem Level zu finden und versteckte Fahrzeuge und Radaranlagen aufzuspüren. Solange man nicht alles hundertprozentig gelöst hat, ist man einfach nicht zufrieden. Lob an Rare bzw. Nintendo, daß die Mühe sich schließlich auch gelohnt hat. Blastcorps ist eine bedingungslose Kaufempfehlung an alle N 64-Besitzer und für mich das innovativste Spiel seit



System:Nintendo 64
Genre: Blast'em All
Spieler:
Level:
Besonderheiten: Batterie

Hersteller:Nintendo
Entwickler:
Testmuster:Non plus Ultra
Tel.: 09131 / 510 36
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca Preis: 159 - DM

Super Metroid.

irafik													.9	
ound		1	a					9					.8	
amepl	a	y		a	a	0							10	





Einstiegshilfe

akallan Zucie werd das Shooter núf dieta Weise erst di don l'itte l'avel restric recht saftin Die Standard konfiguration des Controller kaben wie wie folgt abgelie dert 🖟 kitack 🖟 und gelke Aktionatasie rachti Waffa esrück I Trigger richt auf dem Controller Pal nit was lopender Entfernag reringer wird (Strewens) oder nach Key Cards in offen

achte füren and eine ganze

TYJE BBFW BFGV-JVVI



Die Level sind gewohnt verwinkelt und in verschiedenen Ebenen aufgebaut



Die Lost Souls sind hartnäckiger und listiger geworden

... Es ist dunkel, sehr dunkel. Ich blicke angestrengt in die Richtung, aus der diese animalischen Schreie mir fast das Blut in den Adern gefrieren lassen. Verdammt, ich kann nichts erkennen, alles ist in dichte Nebelschwaden gehüllt! Die Geräusche werden lauter, immer lauter, Konturen sichtbar - shit, ein Cyberdemon! Ich schicke ein Stoßgebet gen Himmel und jage die erste Raketensalve los. Deckung finde ich hinter einer Säule. Ich muß kurz verschnaufen, mein Herz rast. Der gehörnte Teufel ist jetzt richtig sauer und ballert wild auf mich ein. Die Raketengeschosse pfeifen mir um die Ohren, aber treffen mich nicht. Fieberhaft suche ich nach einem Ausweg, die riesige Gestalt kommt näher und näher. Der Anfang vom Ende? Scottie, beam me up, please...

3D-Anhänger kennen solche oder ähnliche Situationen, die den Reiz eines 3D-Shooters zu einem nicht unwesentlichen Teil begründen, zuhauf. Vor ziemlich genau vier Jahren erschien das erste Doom für den PC, zahlreiche Fortsetzungen und Umsetzungen für nahezu alle Plattformen folgten - und alle wurden von der BPjS auf den Index gesetzt. Gewaltverherrlichung, Menschenverachtung und zu Verrohung führende Szenen waren die entscheidenden Indizierungsfaktoren beim Urvater des 3D-Genres. Doom 64 ähnelt natürlich seinen Vorbildern.

Den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt, die unserer Meinung nach nur wenig Sinn machende Standardkonfiguration des Controllers (für Doom 64 braucht's keine analoge Abfrage!), wie in der Einstiegshilfe beschrieben, abgeändert, und los geht's! Doom-Kenner fühlen sich sofort heimisch. Am unteren Bildrand informiert eine Leiste über Health, Key Cards, Ammo und Armor - wie gehabt. Mit der Pistole im Anschlag geben wir den ersten Gegnern Saures, doch das Waffenarsenal wächst schnell. Die berüchtigte Kettensäge, diesmal sogar mit Doppelblatt, und die Single Shotgun sind schnell gefunden. So ausgerüstet, ist es ein leichtes, sich mit der eigentlichen Spielmechanik auseinanderzusetzen. Grundsätzliche gilt es, drei Key Cards (blau, gelb, rot) zu finden, um den jeweiligen Level über den obli-



Im Unverwundbarkeitsmodus schimmern alle Grafiken greff weißlich



Der Mancubus ist gleich mit zwei Raketenwerfern ausgerü-

gatorischen Exit verlassen zu können. Die Übersicht behält man durch die Automap-Funktion, die neben der normalen Gitterdraufsicht als Neuerung auch eine völlig texturierte Variante bietet. Jeder Level ist gespickt mit einer Vielzahl an Gegnern, doch neben einer hohen Schußfrequenz ist auch ein gut funktionierendes Hirn gefragt. Die Rätsel sind deutlich anspruchsvoller als in den bisherigen Doom-Versionen, jedoch alle logisch und keinesfalls überzogen schwer. Extras wie bspw. Health Potions, Spiritual Armor, Medi Packs oder Invulnerability Artifacts (Unverwundbarkeit) sind fair verteilt, und das Waffenarsenal ist mit Raketenwerfer, Plasma Rifles, BFG

JUNI 1997 · FUN GENERATION





Gegen den Cyberdemon verspricht nur taktisches Vorgehen



Die spinnenartigen Arachnotrons sind nicht besonders schnell, schießen aber was das Zeug hält

9000 und der neuen Laser Cannon nach dem achten Level komplett. Für erfolgreich abgeschlossene Runden erhält man ein Paßwort, Memory Pak-Besitzer speichern auf Wunsch ab.

play Doom and can't get up

Doom 64 ist definitiv das beste und beeindruckendste Doom. Laut Angabe von Midway wurden so viele Texturen verbraten, daß diese für sieben "normale" Spiele ausgereicht hätten. Fast schon abartige Hintergrundgeräusche versetzen den Spieler in Verbindung mit der erstmals wirklich edel und abwechslungsreich wirkenden Grafik (Transparenzund Nebeleffekte, Mip-Mapping) in eine völlig fremde und zugleich faszinierende Welt. Doch lebt der Shooter in erster Linie von seiner außergewöhnlich dichten und fesselnden Atmosphäre. Oft kopiert, aber nie erreicht, setzt die N64-Version auch in der Hinsicht neue Maßstäbe. Auffällig ist, daß die menschenähnlichen Gegner (Zombieman, Shotgun Guy) stark in den Hintergrund gerückt sind. Vielmehr bestimmen die dicken Brocken (Hell Knight, Baron Of Hell, Cyberdemon) mit zunehmender Spieldauer immer mehr das bleihaltige Geschehen; zudem





texturierte und eine Drahtgitter-Draufsicht

haben speziell die Lost Souls an Aggressivität und Geschwindigkeit enorm zugelegt. Einmal in der Nähe, hacken die feurigen Totenschädel giftig und unablässig auf die Heldenfigur ein und zehren vehement an der Healthenergie. Festzuhalten bleibt aber auch, daß in Doom 64 keine wirklichen Neuerungen zu finden sind. Die Entwickler beließen es bei je einem neuen Monster (Pain Elemental) und Endgegner (wer will dieses Biest besiegen?), einer zusätzlichen, völlig unspektakulären Waffe (Laser Cannon) und ein paar Überraschungen wie Selbstschußanlagen o.ä.. Die Level sind, wie gewohnt, perfekt ausgetüftelt,



Noch haben wir für den letzten Endgegner keine wirkungsvolle Taktik gefunden

allerdings teilweise innerhalb von nur zehn Minuten viel zu schnell zu lösen. Daß die Gegner wie bisher als Bitmaps ihr Unwesen treiben, wirkt nicht sonderlich störend, doch hätte man die Dämonen und Monster mit Sicherheit etwas flüssiger animieren können. So wird die Grafikengine zu keiner Zeit auch nur minimal überfordert, selbst im Endlevel mit unzählig vielen Gegner geht höchstens unser Space Marine in die Knie. Doom 64 ist unterm Strich für Genrefans ein ultimatives Erlebnis, sollte aber wie bisher einem erwachsenen Publikum vorbehalten bleiben.



System:Nintendo 64
Genre:
Spieler:
Level:
Besonderheiten:Paßwort,
O

Hersteller: Midway Home Ent.
Entwickler: Midway / id soft.
Testmuster:Fun Generation
Veröffentlichung:US-Import
C- D-i-

0		
	von	10
Grafik		9



Need for Speed 2

Einstiegshilfe

Auf der schnollen Strocken soffiet im der Metaren in henpiten er ellem de erste vom Strocken seiten kein Problem mit den darstebie Der Loter STT engest sich herveträgend for eine Rame vom North Country und Passte Sprind Herbecht kein Anktemann er Körner der schlen gerintenan der 200 Sachen gerintenan de Prompt frenfahlt ufpasstan kein sed keitige einmal seche cht der Strolle, genn er bleching einmal seche cht der Strolle, genn er bleching einmal seche cht der Strolle, genn er bleching einmal



Mächtig spektakuläre Sprünge enden oftmals in mächtig spektakulären Überschlägen



Den Ford Indigo erhält man für den Gewinn der Meisterschaft



Das Beherrschen der Drifts in Need For Speed 2 ist weit schwieriger als von anderen Rennspielen gewohnt

Es gibt einfach Wünsche, die man sich im Leben wohl nie erfüllen kann. Viele träumen von einer großen Luxusvilla in südlichen Gefilden, von Wein, Weib, Gesang und einem schicken Luxusschlitten. Naja, Wein und Gesang sind schnell zu beschaffen, bei Weib kann es schon schwieriger werden, das größte Problem aber sind wohl Haus und Auto, denn da scheitert's meist am lieben Geld. Doch nun macht es uns EA möglich, zumindest einen kleinen Auszug aus dem Leben von Glanz und Glimmer zu erhaschen. Acht, respektive neun der exklusivsten Flitzer weltweit wurden genauestens unter die Lupe genommen, und können nun von Euch auf sieben anspruchsvollen Kursen im heimischen Wohnzimmer gefahren werden: McLaren F1, Ferrari F 50, Ford GT 90, Jaguar XJ 220, Lotus GT, Lotus Esprit V8, Italdesign Calà und Isdera 112i. Einer fehlt, stimmt, der Ford Indigo, aber den bekommt ihr nur, wenn ihr alle Strecken siegreich beendet habt. Nach der Wahl einer der acht Kutschen mit Automatik oder Handschaltung, darf man zwischen mehreren Renn-Optionen wählen: Einer Jagd nach Zeiten, einem Einzelrennen, einer Zwei-Spieler-Splitscreen-Hatz und der ultimativen Championship-Challenge. Nur mit letzterer könnt Ihr die Bonus-Strecke Monolithic Studios und besagten Ford Indigo erfahren. Auf der Piste könnt Ihr Euch zwischen zwei Außenperspektiven und der zwei Ego-Perspektiven entscheiden, wegen des kernigen Sounds und der guten Handhabung haben wir meist letztere gewählt. In der Meisterschaft ailt es, alle <mark>Strecken in beliebi</mark>ger Reihenfolge gegen sieben Computer-Fahrer zu gewinnen. Danach noch ein Sieg auf der Zusatzpiste und voila, der Indigo steht bereit. Nach jedem gewonnenen Rennen erhaltet Ihr ein Paßwort oder dürft abspeichern.

Ohne Fleiß kein Preis

Die neun Luxuswagen fahren sich extrem unterschiedlich, der Lotus GT 1 liegt auf der Straße wie das sprichwörtliche Brett, wohingegen der kraftvolle McLaren F1 bei zu scharfer Fahrweise gerne einen Ritt ins Grüne wagt. Beim Design der Strecken wurde allerdings ein wenig geschlampt. Sind die ersten vier noch eingängig, so wurde insbesonders bei Mystic Peaks ein wenig über die Stränge geschlagen, Frusterlebnisse sind hier garantiert, obwohl das Feld der Computer-Gegner sich an der Leistung des Spielers orientiert. Zu eng der Kurs und zu eng beieinander die gegnerischen Fahrer, hier wird Geduld zur Tugend und Glück zur Notwendigkeit. Grafisch hat man sich einiges einfallen lassen, die Kurse sind

Hersteller:

Entwickler:

Testmuster:



Die Strecken sind abwechslungsreich und anspruchsvoll ins-



Im Zwei-Spieler-Modus wirkt der Spielablauf zäh und die Steuerung ungenau

abwechslungsreich, wenn auch etwas grobpixelig, dafür aber flüssig. Der Sound verdient besondere Beachtung, auf einer Dolby Surround-Anlage hat man das Gefühl wirklich in der Kutsche zu sitzen, vor allem der kernige Motor des Indigo weiß hier zu überzeugen. Auch die musikalische Untermalung ist mitreißend, Need For Speed 2 hat sich den Zehner in dieser Kategorie redlich verdient. Wer ein wirklich lang forderndes und gut simuliertes Rennspiel sucht, wird mit diesem Titel sicherlich bestens bedient. Gelegenheitszocker seien allerdings vorge-

warnt, NFS 2 ist äußerst anspruchsvoll und für eine schnelle Runde zwischendurch weniger geeig-

.Electronic Arts

Tel.: 02352 / 530034

.Fusion

Grafik							4	n	p	p			.8
Sound			a		4	u							10
Gamep	la	y											8.

System:									
Genre:									
Spieler:									
Level:									
Besonderheiten: Memory-Card,									
Dollwant									

AER! Descent 79.85 Destr. Derby CLASSIC 44,85 Stadt verlorene Kinder * Disruptor 79,85 Konsole 299,85 Game Buster 79,85 Memory Card 39,85 Drift King * Epidemic 79,85 Memory Card 39,85
Memory Farbig 39,85
8 Meg Memory 69,85
24 Meg Memory 99,85
Memory Drive 169,85
Avanger Gun 59,85
Fazor Gun 59,85 Exector 39,85 Exhumed 89,85

Justifire Gun 69,85 Predator Gun 69,85

Joypad Farbig 39,85 Infrarot Joypad (2St.) 79,85

Station Master Pad 34,85 Control Station Pad 24,85

Joypad Original 39,85 Super Pad 39,85

Joystick Namco 89.85

Mad Catz Lenkrad 139,85

Playstation Tasche 19.85

RGB-Kabel 39.85

-4-2 Fußball 89,85

Acctuua Soccer 74,85

HF-Antennenadapter 44,85

Adidas Power Soccer Int. 99,85 Agile Warrior 49,85

Air Combat CLASSIC 44,85 Alien Trilogy 89,85

Ballblazer Champions 89,85 Baseball Base Loaded 96 °

Beyond the Beyond *
Blazing Dragons 59,85

Bubsy 3D 84,85

Cheesy 74.85

Breakpoint Tennis 74,85 Bubble Bobble 2 79,85

Carnage Heart 79,85

City o.t. lost Children 89,85

Colony Wars 89,85 C & C: Triberium 99,85

Cool Boarder 69,85

Crow-City Angels 89,85

Crypt Killer

Crusader-No Rem. 89,85

Dark Forces 89.85

Deception

Criticom 49.85

Bestellungen und Anfragen

jetzt auch per eMail.

GamersPoint@t-online.de

Contra 3D 99.85

B.A. ToShinDen 3 *
B.A. ToShinDen CLASSIC 44,85

Alone in the Dark 2 59,85

Area 51 89.85

Battle Station Bedlam 89,85

Joypad Verlängerung 19,85 Analog Joystick 109,85

Flight Force Pro Joystick 109,85

Extreme Games 2 79,85 F1 Domark *
Fatal Fury Realbout Final Fantasy 7 *
Floating Runner 79,85 Ganymede 89,85 Goemen Warrior Grid Runner 74,85 Gundam Mobile * Hardwar 89,85 Hexen 89,85 Hulk 59.85 Hyper F.M. Tennis 74,85 Hyper Form. Soccer 59,85 Int. S.S. Soccer 89,85 Iron Man X/O 79,85 Johnny Bazookatone Jumping Flash 49,85 Jumping Flash 2 94,85 Kid Klown Crazy C. 2 Kings Fild 2 * Kings Fild 79,85 Konami Open Golf 74,85 Legacy of Kain 89,85

Little Big Adv. Lost Vikings 2 89,85 Magic-Gathering 89,85 Maniac Karts 79,85 Marvel 2099 89,85 Mega Man X3 89,85 Metal Jacket 49.85 MLB Pennant R. Baseball Monster Truck Rally 99,85 Mork vom Ork 89,85 Namco Classic 2 59,85 Namco Museum 4 89,85 Nanotek Warrior 89,85 Nascar Racing *
NBA Hangtime 89,85 NCAA Football 89.85 Necrodrome 89,85

Need for Speed 2 89,85

NFL Quarterb. Club 97 79,85 NHL Face Off Hockey 97 79,85 NHL Powerplay Hockey 79,85 Night Striker 49.85 Off World Interceptor 49,85 Panzer General 2 Darkstalkers 79,85
Davis C. Tennis 79,85 Parodius Deluxe 59,85 Perfect Weapon Deathdrome 89,85 Philosoma 49.85 efcon 5 49.85 Pitball 89,85

Player Manager 89,85 Porsche Challenge 79,85

Primal Rage 49,85

Project Horned Owl 89,85 Psychic Force 89,85 Puzzle Fighter 2 *

Quake *

Re-Loaded 79,85 Rebel Assault 2 99.85 Resident Evil 79,85 Resident Evil 2 Revolution X 49,85 Rage Racer R.. Racer CLASSIC 44,85 Riot 89.85 Road Rage 89,85 Robo Pit 79,85 Robotron X 89,85 Romance 4 99,85 Samurai Showd. 3 79,85 Sentinent 99,85

dow Struggle 109,85 Silverload 94,85 Sim City 2000 79,85 Slam & Jam 49,85 Soul Blade 89.85 Space Griffon 89,85 Star General 74,85 Star Gladiator 79,85 Starfighter 3000 74,85 Starwinder 79,85 Steel Panthers 74,85 Street F. Alpha 59,85 Striker 96 74.85 Suikoden 89,85 Tekken 2 109.85 Tekken CLASSIC 44,85

Ten Pin Alley Tenka-Lifeforce 89,85

The Divide 89,85 The Hive 89,85 Time Bokan 109,85 Tokyo High. Battle 94,85

Tomb Raider 89.85

Total Eclipse 49,85 Total NBA 97 79,85 Transport Tycoon 89,85 Trash It 89,85 Twin Bee Deluxe *
Twistet Metal 2 89,85 V-Tennis 79,85 Viewpoint 49,85 Virtual Golf 79,85 Virtual Tennis 89,85 VMX Racing 89,85 VR-Baseball 89,85 VR-Pool 89,85 Whizz 79,85 Wing Comm. 4 * Wipeout CLASSIC 44,85 Zeitgeist 49,85

N64

Konsole 399,85 Gamekiller 64,85 5 Meg Memory 79,85 Memory Card 39,85 Vibrationspack * Joypad Farbig * Joypad grau 54,85 Joypad Verläng. 24,85 RF-Modulator 44,85 RGB Kabel 69.85 Performer Lenkr. 139,85 **Blast Dozer**

N64

Doom 64 1 Fifa Int. Soccer Hexen 64 Int. S.S. Soccer * Killer Instinct Gold *

NBA Hang Time Pilotwings 64 109,85 Saint Andrews Golf Star Wars - Shad, Emp. 129,85 Super Mario 64 89,85 Super Mario Kart 64 * Turok-Dinosaur Hunter 139,85 Wave Racer 64 89,85 Wayne Gretzky 129,85

Konsole incl. Sega Rally & WW-Soccer 449.85 Game Buster 79,85 Backup Memory 109,85 Universal Adapter 39,85 Voyager Joypad 24,85 Explorer Joypad 19,85 Terminator Joypad 24,85 3D Lemmings 4-4-2 Fußball 69.85 Adidas Power Soccer 84,85 Afterburner 49,85 Alien Trilogy 74,85 Amok 89,85 Andrettl Racing 89,85 Area 51 89,85 Assault Rigs 69,85
Batsugun 99,85 B.A. ToShinDen Remix 79.85 B.A. ToShinDen URA 69,85 Battle Monsters 69.85 Black Dawn 89,85 Blazing Dragons 69,85 Bombermann 104,85 Bubble Bobble 69.85 Bug Too 84,85
College Slam 79,85
Creature Shock 44,85
Criticom 59,85 Crow-City Angels 89,85 Crusader-No Remorse 89,85 Dark Savior 89,85 Daytona USA 49,85 Death Heat 2 69,85 Deadalus 59,85 Death Crimson 89,85 Defcon 5 59,85

Euro 96 Soccer Engl. 79,85 Fatal Fury 3 99,85 Fifa Soccer 97 89,85 Fighters Megamix * Frankenstein 89,85 Gekka Mugentan 89,85 Gex 59,85 Ghen War 59.85 Golden Axe 69,85 G. Heroes 49,85. Hakaider

109,85 Heart Darkn. 109.85 Hexen 94,85 Impact Racing 79,85 In the Hunt 74,85 Independence Day Iron & Blood 89,85 Johnny Bazoka, 69,85 Krazy Ivan 89,8

Loderunner 49,85 Lost Vikings 2 89,85 Magic-Gathering 89,85 Maniac Karts 89,85 Manx TT Mass Destruction 89,85

Mega Man X3 89,85 Mr. Bones 69,85 Myst 79,85 Mystarya 2 Mystery Mansion 59,85 NBA Live 97 94,85

NHL Hockey 97 * NHL Power Play 89,85 Ninku 49.85 Parodius 59,85 Pebble Beach Golf 79,85 Pinball Graffiti 89,85 Psychic Force 89.85

Puzzle Fighter 2 49,85 Quake Re-Loaded 89,85 Return Fire 89,85 Road Rash 79,85 Scorcher 89,85 Sega Rally 79,85 Shinoby X 49,85 Shockwave Assault 49,85 Shredfest *

Skeleton Warrior 69,85 Sky Target 104,85 Sonic-The Fighter 89,85 Starrfighter 3000 79,85 Steamgear Mash 49,85 Story of Thor 69,85 Street Fighter A 79,85 Striker 96 69,85 Suiko Enbo 49,85 Suiko Enbo 2 59,85 Syndicate Wars 89,85 Tempest 2000 89,85

Theme Park 39,85 Thunderforce 2+3 89,85 Trash It 89,85 Varunas Forces 104,85

Victory Boxing 49,85 Virtua Fighter Kids 69,85 Virtua Racing 49,85 Virtua Volleyball 59,85 Virtual Golf 79.85

Virtual Open Tennis 69,85 Virtual Pool 89,85 VR Baseball 89,85 Whizz 89,85

World Cup Golf 59,85 W.S. Baseball 2 89,85 WW-Soccer 97 94,85 WWF-Wrestle. 69,85

Demnächst TopTen Listen, Infos und Neuheiten auf unserer Homepage. http:\\home.t-online.de/home/GamersPoint

Preislisten für die Systeme gegen Rückporto

Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei

auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel

Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem
Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe 721 - 339 44 O721 - 374 185 0721 - 339 45





Bushido Blade

Einstiegshilfe

No. 18. Justa ist dan michtigsie Butten im geneen Spiel, ner über ein krienen nyezielle Mankert, wie Sand in die Angele den Gegnerh armani plor springen, malisteit yweden Grundsätzlich die sin die kolden 8-Tastan zum vernchinken den Krypiesekonepunkte und fallten dem auch einementel werden



Treffer! Dieser Herr ist kein echter Gentleman



Im Anschluß an ein Gefecht folgt jweils eine kurze Sequenz

















Aus der Ego-Perspektive wirkt das Geschehen besonders realistisch



Am Boden liegende secondary weapons können aufgenommen



Wie gut die Grafikengine wirklich ist, sieht man z.B. an den Beinen der weiblichen Kämpferin

Variante: solange man selbst überlebt, kann man seine Gegner ins Jenseits befördern. Trainiert wird im Practice-Modus, hier verwendet man keine echten Schwerter. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit, seinen Säbel aus der Ego-Perspektive zu

JUNI 1997 · FUN GENERATION





Die Kämpfer führen im Intro eine Kata vor



Man kann sich völlig frei bewegen



Noch 'ne Chance!



Wir konzentrieren uns auf den Gegner...



...und strecken ihn mit einem einzigen Schlag nieder



Mit etwas Übung lassen sich die Angriffe rechtzeitig parieren



dreidimensional

schwingen. Für einen weiteren menschlichen Kontrahenten, sollte man "Two-Player" selektieren.

Leider extrem japanisch

Als durchschnittlich sprachbegabter Europäer kratzt man bei Bushido Blade eher an der Oberfläche. Die Anleitung enthält zwar einige Sätze Englisch, doch

die vielen kleinen Kniffe werden nur einem japanischsprechenden Menschen zuteil. Squaresoft hat das zweite Beat'em Up zudem massiv mit Neuerungen überladen. Viele gute Ansätz allein machen jedoch noch kein gutes Spiel. Wer genügend Geduld mitbringt, kämpft sich also ins eigenwillige Spieldesign und wird mit Sicherheit eine gewisse Zeit seinen Spaß



Schweif hinter sich her



Ähnlich wie bei Soul Edge ziehen die Schwerter einen kleinen







Genre: Beat'em Up Level:8+
Besonderheiten:Memory Card, Link, analoger Controller

Entwickler:Lightweight Tel.: 02352 / 350034 Veröffentlichung: ... Japan-Import



BallBlazer Champions

Einstiegshilfe

Schiedt des Messer es gestelles des mense he hand für des Jerke Boost baht. Path dahn sed daß des hehr dahn daß des hein die die des herbeitelles dahn daß des hein die die des hein des daß des hein des heines erfolgestähet Terrebeitelles Terrebeitelles dahn des heines bereitelles dahn hein de Hälle das heines bereitelles dahn des des heines des heine















Die Tore sind schwer zu treffen, da sie entweder sehr klein sind oder sich bewegen

Nachdem 2000 Raumschlachten keinen Gewinner hervorbringen konnten, unterzeichneten die Führer der vier vorherrschenden Rassen ein Abkommen, das die blutigen Schlachten beilegen sollte. So entstand eine neue Sportart, zu der jede Rasse einmal im Jahr ihre besten Sportler entsendet, um den Ball Blazer Champion unter sich auszumachen. In diesen 14 Tagen ist der Frieden ausgesetzt. Es bricht ein organisierter Krieg aus, in dem zwei Kämpfer, genannt Blazers, in einer Arena um einen Plasmorb kämpfen. Am Ende dieser Meisterschaften wird der beste Recke zum Master Blazer gekrönt.

Der Beste soll gewinnen

Das Ziel des Spiels ist, den Ball, offiziell Plasmorb genannt, während der nächsten vier Minuten so oft wie möglich in das gegnerische Tor zu schießen. Die Runde ist vorzeitig beendet, wenn einer der Kontrahenten mehr als fünf Tore erzielt. Jeder Teilnehmer besitzt ein Gefährt, das sogenannte Rotofoil, das sich durch vier grundlegende Eigenschaften, wie Schnelligkeit, Handling, Schußstärke und Energiespeicher, charakterisieren läßt. Als zusätzliche Hilfe dienen ihm Items, die er gegen seinen Rivalen taktisch zum Einsatz bringen kann. Hierzu zählen folgende Gegenstände: das Cloaking Device, das den Spieler für eine kurze Zeit unsichtbar macht, der Plasmorb Magnet, der dem Gegner den Spielball aus der unmittelbaren Umgebung entreißt, und der Destabilization Field Dispenser, der das Rotofoil des Feindes außer Kontrolle geraten läßt oder den Plasmorb in seiner Flugbahn stoppt. Die Land Mine entzieht dem Konkurrenten spielentscheidende Energiereserven und wirbelt ihn in die Luft. Mit der Freeze Gun beschießt der Spieler das gegnerische Rotofoil, um es für einen bestimmten Zeitraum in seinen Aktionen zu hemmen.



Es stehen Euch acht verschiedene Rassen zur Auswahl. Hier seht Ihr zwei Charaktere und Ihre Leistungswerte





Leider sind viel zu wenig grafische Schmankerl, wie diese Toreffekte, im Spiel enthalten



In den Arenen sind riesige Sprungschanzen und Hindernisse aufnestellt



JUNI 1997 · FUN GENERATION





In der unteren Leiste seht Ihr die Upgrade-Kits, mit denen Ihr Euer Rotofoil aufwertet



Auf dem Spielfeld findet Ihr hilfreiche Items, die Ihr gegen Eure Kontrahenten einsetzt



Mit Hilfe dieses Energiefeldes könnt Ihr Euren Turbo-Booster wieder aufladen. Den Ladezustand seht Ihr an der grünen Energieanzeige rechts, unten am Bildschirmrand

Des weiteren besteht das Arsenal aus Schußwaffen, die die Gegenseite in ihrer Handlungsweise beschränken. Um eine Chancengleichheit der konkurrierenden Rassen zu erschaffen, werden hilfreiche Upgrades zum Kauf angeboten. Der Launcher, der den Schuß des Plasmorbs verstärkt, die Engine Upgrades, die die Motorleistung der Rotofoils verbessern, die Power Upgrades, die das Energiefassungsvermögen für den Turbo Boost vergrößern sowie die Ladezeit der Zellen optimieren, die Shield-, die Handling- und die Turbo-Upgrades, die die Abwehrkräfte, die Wendigkeit und den maximalen Turbo-Boost der Kampfmaschinen verbessern. Ausgetragen werden die Kämpfe in 12

unterschiedlichen Stadien und drei Ligen. Acht unterschiedliche Rassen nehmen an den alljährlichen Auseinandersetzungen teil. Gespielt wird in vier verschiedenen Game-Modi. Der Practice-Modus stimmt den Spieler auf die bevorstehenden Kämpfe ein. Im Tournament-Modus gilt es, acht Kontrahenten in der Vorrunde und vier weitere Gegner im Finale um den Titel des Ball Blazer Champions zu bezwingen. Im Freeplay-Modus stehen dem Spieler zuerst vier und später weitere acht Arenen, alle Spielfiguren und jedes erdenkliche Upgrade zur Auswahl, um sich mit den Optionen des Spiels anzufreunden. Zuletzt wurde der obligatorische Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus integriert. Hier kann man gegen einen menschlichen Gegenspieler auf geteiltem Bildschirm antreten. Je mehr Stadien man im Tournament-Modus erkämpft hat, desto mehr Arenen stehen in den Freeplay-Modi zur Auswahl.

Let me see this great goal again

Schade, Ball Blazer sollte die Nachfolge seines ruhmreichen C64-Vorgängers antreten. Doch in mir konnte <mark>die richtige Begeist</mark>erung für das W<mark>erk aus der</mark> Schmie<mark>de von Factor 5 ni</mark>cht aufkommen. Zwei grundlegende Fehler sind unterlaufen. Zum einen hapert es am dynamischen Gameplay, das Ball Blazer zu seiner Zeit uneingeschränkte Spielbarkeit verlieh. Zum anderen fällt die mangelte Übersicht, die der grafische Overload erzeugt, sehr negativ ins Gewicht. Wieder einmal haben es Entwickler nicht geschafft, ein altbewährtes Spielprinzip in eine der Gegenwart angepaßte Umgebung erfolgreich zu integrieren. Trotz des gestiegenen Schwierigkeitsgrades hat sich Ball Blazer den gewissen Charme des Vorgängers gerade im Zwei-Spieler-Modus bewahrt. Was bleibt ist ein 3D-Action-Sport-Titel, den man bevorzugt mit Freunden spie-



In der Auswertung seht Ihr, wieviele Runden Ihr pro Match gewonnen habt

















System: PlayStation
Genre: .3D-Sport-Action
Spieler: .1-2
Level: .12+
Besonderheiten: .Memory Card,
Paßwort

Hersteller: Lucas Art Ent.
Entwickler: Factor 5
Testmuster: Fusion
Tel.: 02352 / 530034
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: .99,- DM

len sollte.

 VON 10

 Grafik
 .7

 Sound
 .7

 Gameplay
 .5

Sangoku Musou

Einstieghilfe

Nanolestaiger sellten sich zunächet im Practice-Modus int Comites und Special-Moves usefract machen War mit dem PloyStation-Pad sich zwecht kommt kunn die beiden seichtigsten Special-Movet ünger mit Toste fogen. School turk nach nicht des Spiel und Ensydurchzuspieles da für alle Alepannfilme kerwits im feichtesten Schwierigkeits-



Die Special-Leiste ermöglicht Power Moves



Wenn sich der Gegner schnell wegdreht, schlägt man schon einmal ins Leere





IMAGE SONG



Der Practice Modus wurde gnadenlos von Tekken 2 kopiert

Spätestens nach dem mehr oder weniger zeitgemäßen Render-Intro weiß man Bescheid: bei Sangoku Musou handelt es sich keinesfalls um japanische Literatur des 13. Jahrhunderts, sondern um KOEls neuestes Prügelspiel für Sonys PlayStation. Und wie man ebenfalls schnell bemerkt, geizt dieses auch nicht mit seinen Spielmodi. Neben einem obligatorischen Ein-Spieler-Arcade-Modus und dem ebenso selbstverständlichen Zwei-Spieler-Versus-Modus, besteht die Möglichkeit, in drei Mann großen Teams gegeneinander anzutreten oder, der Gaudi halber, ein Turnier zu veranstalten, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können. Wem das immer noch nicht genug ist, kann gerne im Time-Trial gegen die Zeit ankämpfen oder im Endurance-Mode zeigen, wie lange er seinen Mann stehen (lassen) kann. Einsteigern ins Genre steht ein äußerst komfortabler Practice-Modus à la Tekken 2 zur Verfügung. Mit einem der zehn, zu 90% männlichen Fighter, begibt man sich auf die nächstbeste Wiese und darf dort nicht nur seine, im Alltagsstreß angesammelte Wut an einem Dummy auslassen, sondern bekommt simultan angezeigt, welche Tastenkombination den eben noch eher planlos ausgeführten Combo ausgelöst hat und wieviel Schaden dieser dem Gegner zugefügt hat. Etwas fortgeschrittenere Spieler können den Dummy auch auf drei Intelligenzstufen zum Leben erwecken und so vor allem auch das wichtige Blocken einüben. Im eigentlichen Spiel stehen uns Joypad-Artisten gerade mal zwei Attack-Buttons und zwei Defense-Buttons zur Verfügung. Um so erstaunlicher, wieviel Moves, Special Moves und Combos man jedem einzelnen der allesamt mit Waffen ausgestatteten Figuren entlocken kann. Ungeübtere Spieler können sich sogar ähnlich zu Toshinden Special Moves auf eine einzige Taste legen und somit per Knopfdruck wahre Wunder vollbringen. Statistiken sowie Punktestände



Nur Fliegen ist schöner

und Rekorde können praktischerweise auf einer Memory Card gespeichert werden. Als anscheinend (für japanische Verhältnisse?) extrem witziges Extra wurde im Optionsmenü der Zusatz Image Song spendiert, bei dessen Aufruf wir nicht nur die japanische Version von "Blue Sky Blue, so Blue" zu hören bekommen, sondern auch noch fünf Japaner-Mädels sehen, die entweder aus dem fernöstlichen Playboy entliehen wurden, genauso gut aber auch einem Fachblatt für Topfschnitt-Frisuren entsprungen sein könnten.

Mousse au chocolat ?

Wer Sangoku Musou längere Zeit gespielt hat wird unweigerlich zu dem absolut ins Schwarze treffenden Fazit kommen: Sangoku Musou ist ein Beat'em Up. "Wie darf man das verstehen?" wird man sich (zu Recht) fragen. Nun gut, zehn Fighter sind in etwa Beat'em Up Standard, Fürs Durchspielen gibt's zwar keine neuen Charaktere, dafür aber nette Rendersequenzen zu sehen. Die einzelnen Modi sind allesamt sauber programmiert, bieten aber nichts aufregend Neues. Trotz spärlicher Tastenbelegung sind ausreichend Moves vorhanden, die sich sogar akzeptabel ausführen lassen. Per Defense-Buttons lassen sich sogar unglaublich spektakuläre Abwehrtechniken verwirklichen, die allerdings eher unkontrolliert und zufällig entstehen. Die Grafik ist durchaus ansehnlich. und auch der Sound ist erträglich. Alles in allem läßt Sangoku Musou eigentlich nichts Gravierendes vermissen, bietet aber

auch keinerlei neue Ideen

oder Features. Naja, es ist

eben ein ... Beat'em Up.



System: ...PlayStation
Genre: ...Beat'em Up
Spieler: ...1-2
Level: ...10 Kämpfer
Besonderheiten: ...Memory-Card

7		5/0	~	-	
	V	or	7	1	0
Grafik					8
Sound					7

Multimedia Corner

PLAYSTATION

PLAYS	TAI	JOV
2 Xtreme		79.90
R IV Evolution		90,-
Adidas Power Soc	cer 2	99,90
Agent Armstrong		79,90
Alien Trilogy Baphomets Fluch		
Batman Forever		
Battle Stations		89,90
Black Dawn		89,90
Blast Chamber .		89,90
Burning Road		79,90
Carnage Heart . Command & Conqu		
Contra		
Cool Boarders .		89,90
Crash Bandicoot		99,90
Descent 2		89,90
Destruction Derb	y 2	96,90
Discuptor Dragonheart		/ 3, 30
Earthworm Jim 2		89 90
Exhumed		79.90
Fade to Black		
Fifa 97		00,90
Formel 1 ;		99,90
Gunship		95,-
In The Hunt		89,90
International Moi Intern. Supersta		
King Of Fighters		
Kings Field		79,90
Konami Open Golf		79,90
Legacy Of Kain .		89,90
Little Big Advent	ure	89,90
Liveforce Tenka		
Mass Destruction Mechwarrion 2 .	1	
Micromachines V:	1	
Monster Trucks		
Myst		89,90
Namco Museum 3		79,90
Namco Tennis		89,90
NBR in the Zone 2		95,-
NBA LIVE 97		89,31
Pandemonium		
Player Manager		
P0'ed		
Porsche Challeng	в	79,90
Rage Racer		
Rebel Assault 2		
Riot Samurai Shodown		
Sentient		
Sim City 2000 .		
Soul Blade		
Soviet Strike .		
Space Jam		79,90
Speedster		
Spider		
Super Puzzie Figi Stadt der verlor		
Suikoden	CHEIL MIII	89.90
Tekken 2		
•.		

Tempest X3	.89,90
Tobal No. 1	.89,90
Tomb Reider	.89,90
Total NBA 97	.79,90
Twisted Metal World Tour	.89,90
Victory Boxing	.89,90
VR Pool	.89,90
WipEout 2097	.95,-
Wing Commander IV	.89,90
X-Com Terror from the deep	.89,90

PLAYSTATION HARDWARE

Analoger Joystick	114,95
Controller Orginal	.39,90
GameBuster	.85,-
GameKiller	.54,90
Mad Catz Lenkrad	139,-
Link-Kabel	.19,90
Memory Card 360 Blocks	.99,90
Memory Card Orginal	.34,90
neGcon	.79,90
Predator Gun	.59,90
RGB-Kabel	.29,90

SEGA SATURN

Jeder Titel 49,90 DM - solange Vorrat reicht! - Bei Bestellung von drei Titeln legen wir einen weiteren gratis dazu!

pro Titel **49,90**

Alone in The Dark
8.A. Toshinden Ramix
Battle Monsters
Black Fire
Blazing Gragons
Casper
Choos Control
Derius II
Dark Savior
Daytons USA
FI Challengs
FIFA Soccer 95
Galactic Attack
Gax
Ghen War
Golden Axe
Iron Man X-O

Mystery Mension
MHL Hockey 97
Primal Rage
Raymen
Revolution X
Rise 2
Sega Relly
Shining Wisdom
Skeleton Werriors
Space Hulk
Sterfighter 3000
Toshinden URR
True Pinball
Virtus Recing
Virtual Racing
Virtual Racing
World Cup Golf
MUMB Minestlements

NINTENDO 64

FIFR Soccer
Goemon*
Intern. SuperStar Soccer129,90
Mario Kart 64*
NBA Hangtime*
Super Mario 64
Pilotwings 64
Star Wars - Shad. o.t. Empire* 128,-
Turok
Wave Race 64
Wayne Gretzky Ershockey* .128,-

* noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

NINTENDO 64 HARWARE

Konsole			.399,-
Controller, grau .			49,90
Controller, farbig			49,90
RF-Sat			44,90
Memory Card IMEG			39,90
Memory Card 5MEG			69,90
Universaladanter .			49.90

Versand & Laden Multimedia Corner GbR Friedrich-Ebert-Str. 431 47178 Duisburg-Walsum [88] Tel.: 0203 / 4791607, 478650 Fax.: 0203 / 4792255 Mo. - Fr 10-19 Uhr

> Versand: Post-NN 9,90 DM, VK (Scheck o. Bar) 7,- DM Kreditkarte 12,- DM -Rusland (nur VK) 18,- DM

Sa. 10-13 Uhr

PLAYSTATION-HIT TIPS







2917 TIH-NOITAT2YAJC



0203 / 4791607, 478650





Test Drive Off-Road

Einstiegshilfe

Fahrt unfangs alle Strecker webrende im Vrainigemeden um Fech mit ihren Tücker vertrauf es machen, Bleikt is Beginn knupp kinter der Computergogenen, de diese ständig Abkürzungen benet ven, die lier fach dans sinteck abschoot

Haht für bieb total vorfahren, so uncht nicht fange den richtigen Weg, nondern "keinst" Luch mit AZ zorlich zum fetzten Checkpolist.



Die Checkpoints müssen für eine vollständige Runde alle überquert werden

Accolade kann es nicht lassen. Schon auf dem C64 gab man dem Zocker die Möglichkeit, mit allerlei Fahrzeugen über die Straßen zu heizen. Die vorliegende PlayStation-Fassung hat jedoch mit seinen Vorgängern bis auf den Namen nicht mehr viel gemein. Konnte man am Amiga (Test Drive 2 - The Duel) noch diverse Sportwagen Probe fahren, so stehen diesmal ausschließlich geländetaugliche Fahrzeuge zur Auswahl. Der legendäre Hummer, eine Mischung zwischen Unimog und Panzer, ein Land Rover Defender 90, ausgestattet mit einer 182 PS starken V8-Maschine, ein Chevy K-1500 Z-71, der klassische Pick-Up, jedoch mit 255 feurigen Pferdchen unter der Haube, und last but not least der Jeep Wrangler, mit seiner 4 Liter-Maschine das stärkste Gefährt. Später kommen noch vier weitere Fahrzeuge dazu (Monster Truck, Buggy, Hot Rod und das allseits beliebte Stock Car), da diese aber nur im Practice Mode zur Verfügung stehen, sind sie für das eigentliche Spiel eher unwichtig. Natürlich ist der eben erwähnte Trainingsmodus mit drei Computergegnern nicht schlecht, am meisten Spaß macht TDOR jedoch in den zwei Ligen, zum einen in der Mixed League, in der man in einer Gruppe von 23 Computergegnern um diverse Pokale kämpft, zum <mark>anderen in der Class</mark> League, bei der es darauf ankommt, mit einem anfangs gewählten Vehikel sechs Rennen zu gewinnen, um einen Abspann mit leckeren Bikini-Babes zu sehen.









Alles drin; alles dran

Accolade hat an alles gedacht. Nach einem wunderschönen Full Motion-Intro kann man sich im Hauptmenü Features wie den Schwierigkeitsgrad, die Pad-Konfiguration (das Pad ist mit Beschleunigung, Bremsen, Driften, Rückwärtsgang, Hupe, Kamerafunktion und Rücksetzoption - für Geisterfahrer - vollständig belegt) oder die gewünschte Spielart aussuchen.



Die Streckengrafik baut sich teilweise erst sehr spät auf



Die Cockpitperspektive ist durch das hohe Spieltempo nur wenig empfehlenswert



Im Zwei-Spieler-Modus leidet die Übersichtlichkeit deutlich

Auch das Laden von Spielständen oder Konfigurationen ist von hieraus möglich. Nun noch schnell das Fahrzeug (wie immer mit unterschiedlichen Beschleunigungs- und Höchstgeschwindigkeitswerten) und die



Auf Schnee ändert sich das Fahrverhalten nur marginal



Nur kurz nach dem Start ist das Teilnehmerfeld so eng bei-



Treibt man es zu wild, landen die Ungetüme auf dem Dach

Strecke gewählt (es gibt insgesamt zwölf Kurse mit den drei Varianten Matsch, Schnee und Wüste), und schon geht's los. Die vier am Rennen beteiligten Gefährte werden in ansehnlicher 3D-Graphik gezeigt, die voreingestellte Kameraperspektive befindet sich, ähnlich wie bei Sega Rally oder Drifting Max, leicht hinter dem "Auto", der Spieler hat jedoch mittels Select-Taste die Möglichkeit, sich für eine andere der insgesamt vier Perspektiven zu entschei-



Das Joypad ist komplett mit Funktionen belegt

den, wobei es auch wieder eine fast schon obligatorische Cockpitansicht gibt. Leider führt der Start wohl bei den meisten Videospielern zu einem bösen Schockerlebnis. Die Graphik erscheint nämlich extrem spät, so daß man sich anfangs an den Gegnern orientieren muß, um nicht vollständig die Übersicht zu verlieren. So tuckert man minutenlang dem CPU-gesteuerten Kontrahenten hinterher, um die Strecke kennenzulernen. Erst in der dritten oder vierten Runde traut man sich, die Pole Position zu übernehmen, ohne in ständiger Angst vor der totalen Irrfahrt zu leben. Da habe ich auf der Playstation schon deutlich besseres gesehen, wie zum Beispiel Hardcore 4 x 4.

Learning by doing

Das klingt jetzt alles recht krass, kennt man hingegen nach zwei, drei Spielstunden die ersten Strecken, so wiegt dieses Manko nicht mehr ganz so schwer. Im großen und ganzen ist TDOR nämlich ein unterhaltsames Spiel. Die riesigen Blechungetüme lassen sich ordentlich steuern (wenn auch ohne NeGcon), die Gegner verhalten sich recht intelligent, der Sound ist sehr gut gelungen (Anspieltips: Track 2 & 4) und auch die Soundeffekte können gefallen, man verwendete sogar die Original Motorengeräusche. Daß sich Accolade Mühe gegeben hat, merkt man in jeder Hinsicht: man kann die Eigenschaften der Fahrer verändern, auch ein Zwei-Spieler-Modus ist mit von der Partie (wahlweise vertikal oder horizontal geteilt, oder gar per Link-Modus), und Strecken sind genügend vorhanden. Wer schon immer einmal mit solch übermotorisierten "Geschossen" ohne Rücksicht auf Verluste (die Fahrzeuge sind auf Wunsch unzerstörbar) durch die Landschaft pflügen wollte, greife zu, die anderen halten sich lieber an gepflegtere Rasereien wie Rage Racer





Der legendäre Hummer



Auf der Streckenkarte sind die Wagen als Punkte markiert

System: .PlayStation
Genre: .Rennspiel
Spieler: .1-2 (auch Link)
Level: .12 Strecken
Besonderheiten: .Memory Card

oder Formel 1.

		101	101	No.	24			la la			
	-	/)	1	1	1	•			7
Grafik									0		.7
Sound											8.
Gameplay									4		.7



Vandal Hearts



In einer Stadt kommt Ash jederzeit an neue Waffen und Gegenstände

Einstiegshilfe

Von welcher Seife man einer Gegner attackiert set in Kandal Keart son besonderen Redeutung Zunächer sollte nam den Wicker sicher sollte Samelesten Sinne der Worter den Bicken fallen Ramodarekt man die Kännte sestien Augriff resätzliche Unterstatzung son hinten Zum Schloff kann man dam den Gegner wirk Bogen erfehieren gund dem Bogen erfehieren







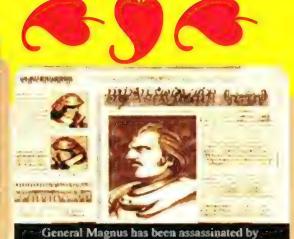


Kurz nach der Veröffentlichung von Konamis erstem Rollenspiel Suikoden folgt die Firma jetzt mit einem Shining Force-Verschnitt. Das Strategie-RPG trägt den Namen Vandal Hearts.

Vor langer Zeit schickte die Gottheit Toroah seine Gesandten auf die Erde, um der Menschheit Wohlstand und Glück zu bringen. Zunächst taten sie auch wie ihnen geboten und gründeten im Königreich Sostegaria die Ashah Dynastie. Doch bald zersetzte Korruption die Führungsriege, und das Volk hatte unter einem schrecklichen Regime zu leiden. Als die Last zu groß wurde, führte Arris the Sage die Bürger zur Revolution. Der Gegenschlag des Regimes war fürchterlich, doch dank der hervorragenden Taktik Ihres Anführers konnten die Bürger den Sieg davontragen. Die Republik Ishtaria wurde ausgerufen und alle hofften, daß der Kriegsheld auch in Friedenszeiten das Ruder in die Hand nehmen würde. Kurz vor der ersten Nationalversammlung allerdings verschwand Arris spurlos. 15 Jahre später schlüpft der Spieler in die Rolle von Ash Lambert, eines Agenten des Geheimdienstes von Ishtaria, der zunächst kleinere Diebesbanden und Feinde der Republik bekämpft. Mit zunehmender Spieldauer erfährt Ash jedoch von den dunklen Machenschaften der Regierung und wechselt auf die Widerstandsseite. Es scheint zu spät zu sein, denn der Oberbösewicht Dolf konnte sich schon die Flammen des Urteils und den königlichen Ring aneignen, zwei magische Utensilien, die ihrem Besitzer unvorstellbare Macht verleihen. Aber es gibt noch eine Möglichkeit, den Machtbesessenen zu stoppen: das legendäre Schwert Vandal Heart.

Streng unterteilt

Vandal Hearts ist, ähnlich wie Shining Force, streng in zwei Parts unterteilt: in den Strategie- und den Adventureteil. Zunächst kämpft man auf einer der zahlreichen Karten um Erfahrungspunkte und Geld. Die eigene Party besteht dabei aus maximal 12 Leuten, die aus verschiedenen Kämpfertypen wie Krieger, Vogelmenschen und Bogenschützen beste-



Zwischen den Episoden folgt ein besonders langer Zwischenspann



Zoomt die Grafik zu nahe heran, werden die Kämpfer sehr pixelig



Das dreckige Duzend: Die Party auf der alles entscheidenden letzten Karte

hen. Jede Figur kann einzeln gezogen werden und neben den obligatorischen Optionen Attack, Magic und Item noch Gegenstände untersuchen und verschieben. Letztere Möglichkeiten wurden zum Lösen von Schalterrätseln ins Game eingebaut. Um einen besseren Überblick zu gewähren, kann der Spieler mittels der L- und R-Tasten die Kameraposition verändern. Zu Beginn des Kampfes wird das Ziel bekanntgegeben, daß der Spieler auf der Karte erreichen soll. Dies kann Flucht, Beseitigung aller Gegner, Beschützen eines gewissen Partymitglieds usw. umfas-

Im Dojo steigt man in neuer Kämpferklassen auf, oder läßt sich wewrtvolle Tips geben.



Die Übersichtskarte verrät die Stellung aller Widersacher



sen. Ist dieses Ziel erreicht, werden besiegte Gegner und eliminierte Mitstreiter auf der Haben- bzw. Sollseite des Spielerkontos verbucht und der Weg in die nächste Stadt angetreten, wo der aktuelle Plot vorangetrieben wird. Hier ersteht der Held auch neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Hat eine der Figuren den Level 10 oder 20 erreicht, so kann sie im Dojo in die nächste Kämpferklasse aufsteigen und somit Ihre Offensiv- und Defensivwerte erheblich verbessern.

Shining Hearts

Vandal Hearts merkt man den Einfluß des Mega Drive Topsellers deutlich an. Zu deutlich sind die Parallelen in Spielaufbau und Gameplay. Doch die technisch leicht aufgemöbelte Version macht Spaß wie nie. Auf den rund 30 Karten steht dem Spieler ein intelligent vorgehender Computergegner gegenü-

playstation

JUNI 1997 · FUN GENERATION





Hel Spites wird später von Dolf ermordet



Die Gegner werden von der Karte gefegt

ber. Die Tage des simplen Plattmachens sind dank mannigfaltiger Missionsziele ebenfalls gezählt. Hinzu kommt ein interessanter, abwechslungsreicher Handlungsstrang, der den Spieler bei der Stange hält. Erfreulich gut sind auch die deutschen Texte, die bei anderen Titeln schon des öfteren für Unmutsäußerungen einheimischer RPG-Fans sorgten. Technisch ist

das Game nicht gerade richtungsweisend, aber Bitmaps und leichtes Hintergrundgedüdel reichen für das Strategiespiel völlig aus. Alles in allem bleibt Konamis neustes Produkt ein uneingeschränkt empfehlenswerter Titel, der Rollenspielfans ca. 20 spannende Spielstunden bietet. Für alle Freunde des Strategieund RPG-Genres ist der Titel ein Muß, allen andere

Titel ein Muß, allen anderen kann ich nur raten, das Game beim örtlichen Videospielhändler einmal probezuspielen.

Hintergrund

Shining Force I und II waren zwei sehr erfolgreiche Mega Drive Titel aus den Jahren 93 und 94. Erstmals wurden hier die Genres RPG und Strategie erfolgreich vermischt Wegen der geringeren Rechenleistung wurde aber das Schlachtfeld nich von oben dargestellt und hei einem Angriff in eine Extragrafik umgeblendet







Mit Hilfe der L- und R-Taste ist das gesamte Schlachtfeld perfekt einzusehen



Grafik												.5
Sound				9		0	0	0	0		0	.5
Gamep	la	ıy										.9

System:
Genre:Stragtegie-RPG
Spieler:
Level:
Besonderheiten: Memory Card,
dt.Texte

Hersteller:	4						ì	.Konami
Entwickler:								.Konami
Testmuster:				,			,	.Konami
Veröffentlich	ıu	n	g:				.Ε	Erhältlich
Ca. Preis: .	į,							99,- DM



Excalibur 2555AD



Im ersten Level gebt Ihr dem Barmann ein Glas, woraufhin dieser laut eigener Angabe wieder dick im Geschäft ist (!???)



Die Gegner insgesamt sind abwechslungsreich und können mit fortlaufender Spieldauer immer mehr einstecken

Einstiegshilfe

Obserbly des exists travel much rescht mobilet vic niet vin paar tipl

Ber Kelber hanneld das beer for the realtener flom jekt the den Vickhetriger, be fatt in Gong fongt for mit form firmed, das format for Absoldselden des Bäg ses seknisser Gebt im den fypen dem fällige mit den Beft som kännt the das Medifield mit kännt the das Medifield mit fällige format mit den Anfang film format mit sen gungen dien im filmen film filmen in fattere für fon Holmer in fattere flam gibbler de film filmen Erdfort.

Ra en oethi filli, imae alle Kataci za fusen, aber ständig ant die Modse, in bekommen, her oest die zwei Spetial Moden

Jumping Stan (Kneens), Freis, Dreisch Faundhouse Synny (Freisch Kreis, Viereck



Die ersten Gegner sind von mächtiger Statur, aber leicht zu besiegen

Ich fand es schon immer besser, wenn die Hintergrundstories von Videospielen zumindest im entferntesten ein Fünkchen Wahrheit beinhalten. Bei Excalibur 2555AD trifft dies zu: Jäger aus der fernen Zukunft haben nämlich einfach mal so das legendäre Schwert Excalibur (ja, das gab's wirklich) gestohlen, was uns das kurze Intro bildlich vorführt. Merlin, die Zaubererlegende, ahnt schreckliches, da dieses Schwert in den falschen Händen verheerende Auswirkungen haben kann. Deshalb schickt er den Spieler in Form des Zauberlehrlings Beth in die Zukunft, um alles wieder ins Lot zu bringen. Merlin gibt seinem Azubi noch rasch ein Schwert und einen kleinen Beutel Zauberpulver mit, damit er in den Reihen der Gegner ordentlich aufräumen kann.

Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben..

Ohne große Einführung und ganz auf sich allein gestellt, steht man zu Beginn des Spiels im ersten Dungeon. Die Graphik erinnert sofort an andere Spiele aus dem gleichen Genre, wie etwa Tomb Raider oder Resident Evil. Man kann sich frei in den Labyrinthen bewegen, ein Kompaß und eine Automapping-Funktion erleichtern dieses Unterfangen ungemein. Die Steuerung unserer Nachwuchsheldin (löblicherweise wieder ein Mädel) gestaltet sich unkompliziert, jedoch ist die Richtungswahl etwas gewöhnungsbedürftig. Prinzipiell unterscheidet man zwischen der Standard-Fortbewegung und dem Kampfmodus, der mit R1/R2 aktiviert wird. Trifft man im Laufe des Spiels also auf einen der durchweg fair plazierten Gegner, so kann man diesen mit diversen Schwerthieben ins Jenseits befördern, wobei es drei Angriffsvarianten (inklusive zwei Special Moves) und





Zahlreiche Hinweise helfen beim Lösen der Level



Alle Texte sind in deutscher Sprache



Mittels Teleporter gelangt man in verschiedene Räume



Die Schalterrätsel sind nicht sonderlich anspruchsvoll



Schwert gegen Plasma-Wumme - echt fair!!!



Gegen Lara aus Tomb Raider wirkt die Excalibur-Protagonistin eckig und nur wenig attraktiv

eine Verteidigungsmöglichkeit gibt. Sind die ersten zwei der insgesamt 13 Dungeons noch verhältnismäßig schnell gelöst, so steigt der Schwierigkeitsgrad ab Level 3 aufgrund höheren Umfangs und kniffligeren Rätseln (die trotzdem alle lösbar bleiben) stetig an. Excalibur 2555AD ist in drei grobe Teile gegliedert: das untere Reich, dessen Volk gemeinerweise den Fabians (echt!) das Lebenslicht ausblasen will, das mittlere Reich (FFF Fabian Freedom Fighters) und schließlich noch in das Oberreich, der sogenannten Orts.

The story so far

Excalibur ist ordentlich aufgemacht. Die Graphik erfüllt zwar nicht ganz die hohen Ansprüche, die man heutzutage an Produkte dieser Art stellt; vor allem unser Heldensprite ist leicht deformiert, da hilft auch ein Wechsel der Kameraperspektive nichts. Die Storyline bleibt übersichtlich, auch die Anwendung von Zaubersprüchen oder Gegenständen (die sich ähnlich wie bei Monkey Island miteinander kombinieren lassen) bleibt im Rahmen des Machbaren. Die akustische Seite hat man nicht vernachläßigt, die Musik ist zwar nicht ganz stilecht, gefällt aber trotzdem gut; alle Dialoge mit den zahlreichen Personen, denen man während des Spiels begegnet, sind vollständig gesprochen. Das war's dann aber auch schon. Großartige Höhepunkte erlebt der Spieler leider nicht, sogar der Kampf mit dem letzten Oberschurken (der uns in unserer Landessprache unflätig beschimpft) schafft es nicht, die Atmosphäre eines Resident Evil aufzubauen. Schade, denn sowohl am Umfang als auch an der Story ist erkennbar, daß man sich angestrengt hat. Die fehlende Atmosphäre und der letzte graphische Feinschliff verhindern eine höhere Wertung, Adventure-Fans können trotzdem zugreifen.





Mittels Kompaß und Übersichtskarte behält man in den Labyrinthen den Überblick

System:		n
Genre:	3D-Adventur	е
Spieler:		1
Level:		3

Besonderheiten: Paßwort

Hersteller:								Telstar
Entwickler:	ì			,				.Tempest
Testmuster:	,					,		Telstar
Veröffentlich		nr	٠.					Echältlich

				L					A			L	J	
Grafik											u		.6	
Sound								0		a	a		.7	
amon	a	w											6	



Tigershark

Einstiegshilfe

Zerstört zuerst die feindlichen Radar oder Sonarstationen, sie locken weitere feindliche U-Boote an Vernichtet auch die unscheinbareren Gebäudekomplexe, manchmal sind dort nützliche Extras versteckt Versucht möglichst unter Wasser zu bleiben, über der Oberfläche kann sich die Tigershark nicht sonderlich gut zur Wehr setzen. Spart mit den MK-65, zielsuchende Torpedos sind nesonders bei wendigen Gegnern eine große Hilfe.



Sonarverteidigungsanlagen sind unter Wasser eine der größten Gefahren



Mit kurzen Feuerstößen sind die schnellen Abfangjäger leicht zu treffen



Ein leider viel zu häufiges Bild: Die Tigershark auf dem Weg zum Grund



Die einzige grafische Attraktion sind die sinkenden und explodierenden Großkampfschiffe

Im Jahr 2060 steht die Regierung Japans vor einem großen Problem. Die Bevölkerung ist über die Maßen gewachsen und der Energiebedarf der Großstädte übersteigt bei weitem die Leistungsfähigkeit der lokalen Kraftwerke. Doch einige schlaue Köpfe kommen auf die scheinbar geniale Idee, mit Hilfe neuartiger Förderungskomplexe die Vulkangräben, die Japan in vielen tausend Metern Tiefe unter der Wasseroberfläche umgeben, anzuzapfen und so das Energieproblem zu lösen. Doch als die Russen von den Plänen Wind bekommen, beschließen sie eigene Kraftwerke zu bauen und nebenei die der Nebenbuhler zu sabotieren. Das Resultat ist ebenso effektiv wie entsetzlich, Japan versinkt zu 90 Prozent im Pazifik. Doch noch geben sich die kleinen erfinderischen Asiaten nicht geschlagen, ein flugs konstruiertes Super-U-Boot, die Tigershark, soll die geschlagene Nation rächen. Eben dieses sollt Ihr nun in diversen Missionen einsetzen, um die verbleibenden japanischen Kraftwerke auszuschalten und die schwer bewachten russischen Pendants zu vernichten. Gesteuert wird die Tigershark am besten aus dem Cockpit, eine Außenansicht sowie eine stationäre Kamera sind zwar auch verfügbar, machen spielerisch aber nicht so viel Sinn. Nach der Auswahl eines der drei Schwierigkeitsgrade und einem kurzen Briefing beginnt auch sofort der Einsatz in den pazifischen Gewässern. Euer Fahrzeug ist in der Lage sowohl über Wasser russische Schiffe, Helikopter und Befestigungsanlagen zu bekämpfen, als auch unter der Meeresoberfläche die gegnerischen Jagd-U-Boote und Taps (die Kraftwerke) mit Torpedos und Geschützen zu beharken. Ein übersichtliches farblich abgestuftes Radar leistet Euch hierbei gute Dienste. Vom



Die Umrahmung zeigt den Beschädigungsgrad der Gegner an

leichten U-Boot-Jäger bis hin zu gigantischen Flugzeugträgern bieten die Russen einiges an Waffen auf, um Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen, vor allem Eure Primary Targets, die feindlichen Taps, sind mehr als gut abgesichert. Die Tigershark ist in der Lage, eine Menge Treffer einzustecken, bevor die ersten Systeme ausfallen, doch zum Glück gibt es vereinzelt herumschwimmende Power-Ups, mit denen Ihr Euer Gefährt wieder auf Vordermann bringen könnt. Für jede Mission stehen drei U-Boote zur Verfügung, habt Ihr einen Einsatz erfolgreich abgeschlossen, erhaltet Ihr ein Paßwort oder dürft Eure Memory Card benutzen.

Massen= und Mängelware

Tigershark ist das typische Beispiel für einen Titel, den eigentlich niemand gebraucht hat. Weder grafisch noch soundtechnisch sonderlich beeindruckend, ohne dabei schlecht zu sein, noch von Story oder Gameplay bietet dieses Action-Spiel etwas, was noch keiner hatte. Die Missionen sind relativ eintönig und haben noch dazu einen, mit Verlaub gesagt, schwachsinnig <mark>hohen Schwierigkeitsgrad. Zwar ist</mark> dieser einstellbar, doch nur ab "Rock 'n Roll" sind mehr als sechs Level spielbar. Dankeschön. Spielerisc<mark>h eri</mark>nnert <mark>mic</mark>h Tig<mark>ersha</mark>rk e<mark>in w</mark>enig an ein B<mark>lac</mark>k Daw<mark>n unter Wasser, ohne jedoch j</mark>e die Feinheite<mark>n</mark> und <mark>Qual</mark>ität<mark>en d</mark>es Heli-Vorbilds zu erreichen. Ei<mark>ne</mark> Kaufempfehlung kann man wirklich nur denen geben, die bereits alle guten Titel dieses Genres haben und noch einen



System:	Shooter	Hersteller: Entwickler:
Spieler:	U.,	Testmuster: .
Level:		Veröffentlichung
		O- D:-

Hersteller:GT Interactive Entwickler:n-Space Testmuster:Non plus Ultra	von 1
Tel.: 09131 / 51036	Grafik
Veröffentlichung:US-Import	Sound
Ca. Preis: K.A.	Gameplay

besonders schweren Vertre-

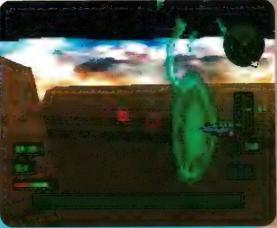
ter suchen.



Independence Day



Wenn man kurz nicht aufpaßt, wird man sofort von einem Alien anvisiert



Jedes Szenario ist durch ein Forcefield begrenzt

Einstiegshilfe

Es ist wesentlich eifektiver, nie Gegend nach Extra-Missiles abzusuchen als zu versuchen, sich mit dem Maschinengewehr durchzumogeln. Wenn Ihr von einem Feind anvisiert werdet sollte Ihr schnell eine Rolle seitwärts ausführen und anschließend einen 180 Grad-Turn hinlegen. Beim Zerstören der City Destroyer empfiehlt es sich, mehrere Missiles direkt hintereinander abzufeuern.

Während Roland Emmerich bereits insgeheim über ein Godzilla Remake nachdenkt, darf sich unsereins ab sofort mit der Videospielumsetzung seines Oscargekrönten Filmspektakels Independence Day vergnügen. Um mehrere Missionen zu ermöglichen, wurde die Story leicht abgeändert: Größenwahnsinnige Aliens wollen nach wie vor unseren Lieblingsplaneten Erde zerstören und anadenlos ausbeuten. Nachdem es der Menschheit glücklicherweise gelungen ist, das Mutterschiff mit einem Computervirus zu infizieren, liegt es nun an Euch, nach und nach die riesigen City Destroyer lahmzulegen. Dazu steht Euch zunächst eine F/A-18 zur Verfügung, mit der Ihr Euch sofort auf die lustige Alien-Jagd begebt. Anfangs muß man sich mit einem äußerst uneffektiven Maschinengewehr zufriedengeben. Mit den entsprechenden Icons für Big Ray Guns, Missiles oder Invincibility haben unsere außerirdischen "Ex-Freunde" später allerdings recht schnell ausgelacht. Neben den fiesen, schleimigen Kreaturen aus dem Weltall gibt es außerdem noch ein haariges Zeitlimit zu bekämpfen, innerhalb dessen das jeweilige Missionsziel, wie etwa ein Transportflugzeug zu eskortieren oder einige Satellitenschüsseln dem Erdboden gleichzumachen, erreicht werden muß. Einige Level sind zusätzlich mit einem Warpgate ausgestattet, das Euer Flugzeug in eine Bonusrunde befördert, die innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden muß. Ferner sind die einzelnen Szenarios je nach Schwierigkeitsgrad (Easy, Normal, Hard) mehr oder weniger mit Extras gespickt, die nicht nur nützlicherweise die Damage-Anzeige erneuern oder kurz die Zeit anhalten, sondern auch teilwei-

ben. Independence Day verfügt sogar über einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, bei dem sich zwei menschliche Piloten gegenseitig vom Himmel holen dürfen. Sehr zu Freuden aller Besitzer einer neueren PlayStation ohne Serial-Port läßt sich der Splitscreen-Mode auch via Linkkabel umgehen!

Now they have come to Earth!

Eines vorweg, an den Erfolg des gleichnamigen Films wird Inde-



ob man das Spiel überhaupt

haben muß.



Gameplay



System: PlayStation
Genre: Shoot'em Up
Spieler: .1-2
Level: .7+
Besonderheiten: Memory Card,

Link Up

se Extra-Leben in Form von Extra-Flugzeugen freige-

Castlevan Symphony Of The Night

Einstiegshilfe



Im Buch der Bestien ist jedes Monster aufgeführt



Endgegner No.1 muß nach kurzer Zeit von seinem Parter gestützt werden



Ohne die Karte wäre Alucard oftmals aufgeschmissen



Jede Waffe kann eine bestimmte Anzahl Hitpoints erzeugen



Richter ist mächtig sauer, trotzdem stirbt er jedesmal

Die gesamte Belmont-Sippe trat im Laufe der unzähligen Castlevania-Episoden gegen Dracula und die Heerscharen der Finsternis an. Höhepunkte der Konfrontationen mit Tod und Teufel waren die Duelle gegen den sinistren Grafen. All die<mark>s leitet a</mark>uch diese Version stilvoll ein. Der Busenfreund des letzten Vampirjägers Belmont trägt den Traditionsnamen Alucard und ist von mysteriöser untoter Natur. Anfangs ist er mit allen Waffen des Lichtes ausgerüstet, doch Gevatter Tod entledigt ihn, im Schloß des Bösen angelangt, sofort seiner gesamten Ausrüstung und Schutzkleidung. Nun werden selbst niedere Dämonen zu gewaltigen Hindernissen. Und das Bestiarium ist groß: Zom<mark>bies, Hexen, Sumpfme</mark>nschen, verzauberte Bücher, Pflanzen, Flugschädel, Ritter mit großen Rüstungen oder eisenharte Endgegner machen Euch das Leben schwer. Eine Neuerung ist der leichte Rollenspielhauch; Alucards Durchschlagskraft steigt mit der Zahl der erschlagenen Gegner in Form von Experience Points, er sammelt und verwaltet zudem verschiedene Gegenstände, die er in einem Menü varia-



Das Dimensionstor ist geöffnet

<mark>be</mark>l einsetzen kann. In jeder Hand kann der Held eine Waffe tragen, z.B. ein Schild oder ein Schwert, außerdem wirft er mit kleinen Wurfmessern, Äxten <mark>und ähnlichem scharfen Werkzeug.</mark>

Die Melodie der Nacht

Anders als in den meisten Castlevania-Versionen hat man es hier mit einem großen, durchgehenden Level zu tun. Oftmals stößt man auf scheinbar unüberwindliche Barrieren, doch Alucard erwirbt die Fähigkeit, als Wolf größere Sprünge zu machen bzw. als Fledermaus über Schluchten zu fliegen. Im Schloß trifft man auf einen alten Händler, der einem für ein entsprechendes Entgeld noch einmal die Kämpfe gegen die Endgegner vorführt oder sämtliche erschlagenen Monster zeigt.

Castlevania für die PlayStation ähnelt sehr stark den 16-Bit-Vorbildern. Die 2D-Grafiken sind sicherlich nicht überragend, entbehren jedoch nicht eines gewissen Charmes. Vor allem der atmosphärisch sehr überzeugende Sound erzeugt Gruselstimmung, deshalb unbedingt die Stereoanlage anschließen! Aufgrund der japanischen Sprache entgehen dem deutschsprachigem User wichtige Hinweise. Man bleibt wiederholt frustriert an scheinbar unüberwindbaren Hindernissen hängen und sucht verzweifelt nach Auswegen. Wir empfehlen, auf die PAL-Version zu warten, die im Sommer erscheinen wird. Nur Spieler mit einschlägigen Erfahrungen mit japanischen Spielen sollten den

Gameplay

Importhändler bemühen.



System: PlayStation Senre: Action Spieler: 1 evel: 1	Hersteller:
lesonderheiten:	Veröffentlichung:Japan-Import Ca. Preis:

7		
	von	10
Grafik		

JUNI 1997 · FUN GENERATION

Battlestations



Unsere Marines stürmen die feindlichen Hafenanlagen



Das Schlachtschiff entfaltet seine schlagkräftigste Wirkung hei einer vollen Breitseite

Für fast jede Art von Fahrzeugen, ob ziviler oder militärischer Natur, ist bisher eine Simulation, ein Shoot'em Up, ein Renn- oder ein Strategiespiel erschienen. Nur Schiffe wurden bisher eher vernachläßigt, von einigen verunglückten Versuchen, wie dem in dieser Ausgabe vorgestellten Tigershark, einmal abgesehen. Battlestations soll hier Abhilfe schaffen und auch den Admirälen in uns die Chance geben, aus dem Schattendasein hervorzutreten. Grundsätzlich gibt es zwei Spielmodi: Arcade und Kampagne. Im ersteren tretet Ihr gegen den Computer an und müßt in Einzelgefechten versuchen, eine möglichst hohe Punktzahl zu ergattern. Anfangs wählt Ihr, genau wie Euer Gegner, eines der acht Kriegsschiffe (vom Patrouillen-Boot bis zum Flugzeugträger), und schon befindet Ihr Euch auf hoher See. Jeder Pott hat verschiedene Primär- und Sekundärwaffen, Flugzeuge, Raketen, Geschütze, usw., mit denen man sich nun solange beharkt, bis einer der beiden Kontrahenten die Reise zum Meeresgrund antritt. Der Sieger bekommt Punkte auf sein Konto gutgeschrieben, natürlich erhält man für die Versenkung eines Kreuzers mit einem Zerstörer mehr als mit einem Schlachtschiff, hat man genügend Points zusammen, winkt



Die Flucht ist dem Zerstörer nicht möglich, der Kreuzer wird sicherlich sieg-



ein High-Tech-Double-Knockout

eine Beförderung. Wer zuerst den Rang eines Großadmirals erreicht, gewinnt. Bei der Kampagne hat man in 50 einzeln anwählbaren Missionen anfanas eine bestimmte Zahl von verschiedenen Schiffen, die man auf einer Übersichtskarte herumschippern lassen darf. Je nach Einsatzziel muß z.B. ein Hafen eingenommen, ein feindlicher Konvoi aufgespürt oder eine Marineeinheit gerettet werden. Treffen Eure Einheiten auf Gegner, verläuft die Schlacht wie im Arcade-Spiel, einer gegen einen; wer überlebt darf mehr oder weniger angeschlagen weiterfahren. Da jede der Kampagne-Missionen von Anfang an auswählbar ist, wurde auf ein Paßwort oder eine Abspeicherfunktion verzichtet.

Abandon Ship

Au Backe, das war ein Rohrkrepierer. Jeder noch so ambitionierte Hobby-Kapitän wird bei diesem Spiel nach spätestens zwanzig Minuten freiwillig die Segel streichen. Grafisch wenig abwechslungsreich (acht verschiedene Schiffstypen, ab und zu eine Insel und viel Wasser), soundtechnisch erträglich und spielerisch äußerst bescheiden präsentiert sich das vollmundia als Strategiespiel angekündigte "Meisterwerk". Die Einzelgefechte werden schnell langweilig, hat man jede Kombination einmal probiert, ist die Luft raus, und die Kampagne ist eine bodenlose Frechheit, Anstatt wenigstens die Missionen aufeinander aufbauen zu lassen, kann man alle gleich anwählen. Außerdem sind es genau genommen nur zehn Einsätze mit je fünf verschiedenen Computergegnern, die alle mit nicht vorhandener künstlicher Intelligenz vorgehen. Die Schlachten bestehen aus planlosem Umeinander-herum-fahren und möglichst oft die Feuertasten drücken. Spielerisch äußerst wertvoll. Lediglich die Tatsache, daß die Kampagne-Einsätze beim ersten Spielen zumindest etwas Spaß machen, retten den Titel vor dem kompletten Unter-

Grafik ...

gang, starke Schlagseite aber

bleibt.

Genre:Schiffe versenken

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Electronic Arts Testmuster: Electronic Arts

Veröffentlichung: Erhältlich

Einstiegshilfe

Im Arcade-Modus solitet in iglichst viel mit kleineren der Gegner große auswählt Mit einem Patrouillen-Bool ist es auf Grund seiner Wen digkeit möglich, ein behäbi-ges Schlachtschiff zu versenken im Kampagne-Spiel isl Einheiten mit einem PT-Bool erst einmal zu identmizieren. um dann seine schweren Ein heiten loszuschicken



Auf dem Statistik-Rildschirn Schwächen und Stärken noch einmal grafisch verdeutlicht



Ziel des Arcade-Modus is es, zum Großadmiral befördert zu werden



Xevious 3D / G+

Einstiegshilfe

Auch wenn is anchengender let drield lieber auflat des Feuerkingel anclatt des langtamers dutaffre zu Langtamers der des Endgegern empficht sich der rich Lieber, die für Euch tediglich aufs Ausweistem kenschrüsken mißt.



Die drei "alten" Versionen unterscheiden sich nur wenig



Da man bei den Vargängern von Xevious 3D/G+ den Fernseher hochkant stellen muß, um dem schrecklichen Interlace-Modus des Normalformates zu entgehen, -hier ein paar Ausreden, falls Euch eure Eltern dabei erwischen, wie Ihr ihre 5000 Mark-Glotze "umbaut"

Ich mußte den Fernseher umdrehen, weil 1) Ihr Euch damit das Abstauben spart 2) die Privatsender bald ein neues

 man dann, wenn man sich auf den Kopf stellt, premiere auch ohne Decoder unverschlüsselt sehen kan

Format einführen

- Decoder unverschlüsselt sehen konn 4) die Lautsprecher dann die THX-Norm
- Pamela Andersons Brüste donn endlich der Schwerkraft gehorchen



"Hi Stephan, gibt's was zum Testen für mich?" "Klar, ich schick' Dir irgendwas raus." Bei dem Wort
"irgendwas" rechnete ich eigentlich mit einem weiteren Rennspiel, einem 3D-Adventure oder einem Polygon-Sportspiel. Die Tatsache, daß es sich bei dem
Testmuster um ein reinrassiges Shoot'em Up handelte,
weckte bei mir freudige Erinnerungen. Viele von Euch
erinnern sich sicher auch noch an 16-Bit-Highlights
wie Musha Aleste, Thunderforce IV, Gynoug (alle
MD) oder Parodius und Axelay von Konami (SN). Bis
auf das eben erwähnte Parodius und einem technisch
veralteten Thunderforce sind 32-Bit-Fans jedoch nicht
gerade mit Titeln aus diesem Genre verwöhnt worden. Das hat sich auch Namco gedacht, und postwendend eine "alte Perle" in ein modernes Gewand
gesteckt.

Billiges Recycling oder gutes Remake ???

Xevious war schon 1982 ein klassischer Vertikal-Scroller. 1997 hat sich daran nicht viel geändert. Noch immer steuert der Spieler ein kleines Raumschiff über den Bildschirm, das die Feindesübermacht mit drei Waffensystemen das Fürchten lehren will. Die Gegner attackieren sowohl aus der Luft als auch vom Boden, weshalb man Panzer, Boote und Geschütze mit einer extra Lavakanone auslöschen kann. Dieser Zwei-Ebenen-Kampf ist aber auch schon das Außergewöhnlichste an Xevious 3D/G+. Zwar sind einige schöne Kameraschwenks eingebaut, die dem Spielgeschehen zusätzliche Räumlichkeit vermitteln, wirklich beeinflussen kann der Zocker die Perspektive aber nicht.



Nur selten sind die Hintergründe so ansehnlich wie hier



Die Endgegner sind alle sehr groß und rotieren wie wild

Prinzipiell erinnert das Spiel gewaltig an Silpheed auf dem Mega-CD, eine ordentliche, wenn auch manchmal etwas farbarme Präsentation täuscht über fehlenden spielerischen Tiefgang hinweg. Wie immer greifen die recht mickrigen Gegner in Formationen an, wie immer wartet am Levelende ein besonders resistenter Boss, und wie immer können die Extrawaffen (Laserbeam, Streuschuß und Zielsuchlaser) mehrstufig ausgebaut werden. Die eben erwähnte Monotonie wird Shoot'em Up Fans sicher nicht abschrecken, jedoch leidet Xevious 3D/G+ an einem ganz anderen Manko - unendlich Continues, der absolute Spielspaßkiller. Jeder noch so unbegabte Spieler (wie mein Nachbar) hat es in höchstens 30 Minuten komplett durchgespielt, da man immer dort weiterspielt, wo man gerade abgenippelt ist. Schnell noch den schönen Abspann angeschaut, das war's auch schon. Einige nette Graphikspielereien, besonders im Schneelevel und ein teilweise wirklich genialer Sound (mit Arrangement-Modus) retten Xevious 3D/G+ vor einer schlechteren Wertung. Ballerfreaks schauen mal rein, Sammler von Klas-

sikern freuen sich über die kostenlose Zugabe von der Xevious Originalversion und zweier Updates.



System: PlayStation Hersteller: Namco
Genre: 4 in 1-Shoot'em Up
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 7
Besonderheiten: Memory-Card
Flip Screen, Dolby Surround
Ca. Preis: 139,95 DM

mehr 100151627

für saturn™ oder playstation™

game **
buster

legt die power in deine hände

e länger leben, mitter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn) 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation) kopiert 10 mal mehr spielstande aus die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacket
- mit deutscher menuruhrung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- ofuge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASTI Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email http://www.dataflash.com

versandkosten DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SOMY INC.

PLAY - BAT

NBA Live '97

Einstiegshilfe

Went für in einem Schwierig keitsgrad höher als Rookie spielt, sucht Euch lieber eines der Trip Five-Teams für den Anfang aus sonst könnte es happig werden Scheut nicht davor zurück. Eure Start-Aufstellung zu andern, vielleicht gefällt Euch man-



Beim Tip-Off kann man die guten Boden-Texturen der einzelnen Stadien nochmals kurz bewundern



Auch während des Spiels werdet Ihr mit Statistiken überschüttet



Für Fans ein echtes Schmankerl: Die ausführlichen Spielerbeschreibungen



Der kleine Bogues pflügt durch die hühnenhafte Abwehr, David gegen Goliaths

Auf Sonys PlayStation kämpfen seit geraumer Zeit zwei Titel um die Basketballkrone: Total NBA'97 und NBA Live'97. Letzterer hat endlich die Konvertierung auf Segas Saturn hinter sich gebracht. Bis auf die Menüs, die nicht mehr ganz so ausgeflippt ausgefallen sind, hat sich gegenüber der PlayStation-Variante grundsätzlich nichts geändert. Man darf wählen, ob man nur ein Freundschaftsspiel, eine Playoff-Runde oder eine komplette Saison bestreiten will. Die Saison bietet die Möglichkeit, 28, 56 oder, wie in der Realität, 82 Partien zu spielen. Alle 29 NBA-Mannschaften und bis auf wenige Ausnahmen auch alle Original-Spieler sind im Spiel vorhanden, lediglich Michael Jordan und Charles Barkley konnten aus lizenzrechtlichen Gründen nicht integriert werden. Wer allerdings nicht auf die beiden Superstars verzichten möchte, kann sie mit dem mitgelieferten Editor selber zusammenbasteln. Während des eigentlichen Matches darf man zwischen zahlreichen Kameraperspektiven hin- und herschalten, wobei jedoch nur zwei oder drei spielerisch auch wirklich Sinn machen. So geht z.B. aus der Ego-Perspektive des ballführenden Spielers ziemlich jede Übersicht verloren, wohingegen die Classic Cam meiner Meinung nach das beste Handling gestattet. Grafisch ähnlich angelegt wie das ebenso von EA Sports stammende FIFA'97 kann NBA Live durchaus überzeugen, und auch die Atmosphäre einer komplett gefüllten Basketball-Arena wurde gut eingefangen. Ist es in den unteren Schwierigkeitsgeraden noch möglich, mit simpler Paß-nach-vorne-und-Korb-Taktik den Gegner in Schach zu halten, ist ohne Team-Strategie in den höheren Leveln nichts zu machen. Spektakuläre Dunkings und Alley-Oops können selbstverständlich automatisch wiederholt werden; wer möchte, darf auch die 10-Sekunden-Regel, Verletzungen der Spieler und diverse andere Realitätsoptionen abstellen. Nach



Ohne eine gute Defensive werdet Ihr bei NBA Live 37 kaum eine Chance haben, ein Spiel zu gewinnen



Aus der Ego-Perspektive knapp hinter dem Spieler wird ein koordiniertes Spiel nahezu unmöglich

jeder Partie dürft Ihr abspeichern, Post-Game-Statistiken versüßen die Zeit zwischen den Spielen.

Playoff-verdächtig

NBA Live'97 kann, im Gegensatz zum "Bruder" FIFA'97, seinen Ansprüchen wirklich gerecht werden. Die Grafik wirkt nicht ganz so krümelig wie beim Fußball-Pendant, und auch die Animationen der Spieler sind wesentlich detaillierter. Große Unterschiede zur 96er-Variante sind spielerisch zwar kaum vorhanden, dafür reizen natürlich die aktualisierten Teams sowie die, wie erwähnt, deutlich attraktivere Optik. Auch die Pässe, Slam-Dunks und Alley-Oops gehen leicht von der Hand, schöne Spielzüge führen meist auch wirklich zum Erfolg. So kann sich NBA Live'97 den Spitzenplatz beim Saturn-Basketball sichern, erleichtert natürlich durch Ermangelung eines Konkurrenten wie Total NBA'97. Daher mein Tip an alle Korbjäger: Holt's Euch.

System: ...Saturn
Genre: ...Sportspiel
Spieler: ...1-4
Level: ...Entfällt
Besonderheiten: ...Backup-Booster

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts



 Franchise-Partner

gesucht!

DEOSPIELE

Ratenkauf von **NINTENDO 64.** NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

DM 299,90 DM 599,90 DM 599,90 DM 599,90



NEO GEO CD

VEO GEO CD

NEO GEO CD
CYBER LIP
LAST RESORT
SENGOKU 2
KARNOV'S REVENGE
AEROFIGHTERS 3
METAL SLUG
AGRESSORS OF D. KOMBAT
GALAXY FIGHT
SAMURAI SHODOWN 2
SAMURAI SHODOWN 3
SAMURAI SHODOWN 4
GOW CAIZER
ART OF FIGHTING 3
NEO TURFMASTER
BRIKINGER-IRON CLAD
KING OF FIGHTERS 94
KING OF FIGHTERS 95

449,90

KING OF FIGHTERS 96
BUBBLE BOBBLE PUZZLE
KING OF MONSTERS 2
RIDING HERO
SAVAGE REIGN
VIEW POINT
FATAL FURY 3
MUTATION NATION
ROBO ARMY
NINJA COMMANDO
CROSED SWORD
PULSTAR
ALPHA MISSION II
NINJA COMBAT
SUPER SIDEKICKS 4
KIZUNA ENCOUNTER
FF REAL BOUT SPECIAL 119,90 119,90 99,90 99,90 139,90 99,90 99,90 99,90 139,90 99,90 139,90 99,90 139,90 99,90 99,90

139,90 69,90 89,90 59,90 69,90 79,90 59,90 99,90 89,90 59,90 69,90 69,90 69,90 139,90 139,90 139,90

DM DM DM DM

DM DM DM

NEO GEO MODULE SAMURAI SHODOWN 3 KIZUNA ENCOUNTER FF REAL BOUT SPECIAL ULTIMATE ELEVEN GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER



399,90

NINTENDO. 64 GRUNDGERÄT NINTENDO, GRUNDG
JOYPAD DT.
MARIO 64 DT.
MARIOKART 64 DT
WAVERACE DT.
PILOT WINGS DT.
SHADOWS OF THE EMPIRE DT.
TUROK DT.
SUPERSTAR SOCCER DT.
FIFA SOCCER DT.
MEMORY CARD DATAFLASH 69,90 99,90 99,90 99,90 129,90 DM DM DM DM DM DM DM DM 149,90 149,90 149,90

SUPER NINTENDO DONKEY KONG COUNTRY 3 DT. DM TERRANIGMA DT. DM



GRUNDGERÄT 299,90

SONIC 3D DT.
DIE HARD ARCADE DT.
FIGHTERS MEGAMIX DT.
MANX TT DT.
BOMBERMAN DT.
SKY TARGET DT.
ANDRETTI RACING DT.
DM
PIFA '97 DT.
DM
WHIZZ DT.
DM
WHZZ DT.
DM
WHZZ DT.
DM
GALAXY FIGHT DT.
FRANK TH. BASEBALL DT.
TRUE PINBALL DT
ALONE IN THE DARK 2 DT.
DM
X-MEN DT. 99,90 99,90 99,90 99,90 99,90 89,90 89,90 69,90 49,90 49,90 49,90 SONY 299,90 PLAYSTATION GRUNDGERÄT

WING COMMANDER 4 DT. BLOOD OMEN DT. 99,90 84,90 84,90 89,90 99,90 39,90 79,90 79,90 74,90 74,90 79,90 99,90 99,90 DM DM DM DM DM DM DM SUPERSTAR SOCCER DT.
SUPERSTAR SOCCER DT.
SUIKODEN DT.
CRITICOM DT.
COOL BOARDERS DT.
2XTREME DT. 2XTREME DT.
JET RIDER DT.
ADIDAS POWER SOCCER 2
CRUSADER NO REMORSE
ROBOTRON X DT.
SAMURAI SHODOWN DT.
TEMPEST X DT.
SOUL BLADE DT.
RAGE RACER DT.
KING OF FIGHTERS 95 DT.
TENKA DT.
TOBAL No.2-IP. TOBAL No.2 JP.

AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, SLAM'N'-JAM 96, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, DISRUPTOR, ALIEN TRILOGY
ALLE DT.

JE DM 49,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

MARO

Königstraße 16 70173 Stuttgart Tel. 07 11/22 14 22 Fax 07 11/22 14 25

Ludwigsburg MARO/Topmedia Solitudestraße 3 71638 Ludwigsburg Tel./Fax 0 71 41/90 22 42 MARO

Zeitblomstraße 31 89073 Ulm Tel. 07 31/6 02 07 55 Fax 07 31/6 02 07 56

Pforzheim MARO/JK Computer Bahnhofstraße 12 75173 Pforzheim Tel. 0 72 31/35 48 40 Fax 0 72 31/35 48 42

Reutlingen MARO

Wilhelmstraße 8 72764 Reutlingen Tel. 0 71 21/32 00 14 Fax 0 71 21/32 00 45

Trier Mell's Gameshop Metternichstraße 40 54282 Trier Tel. 06 51/9 91 30 21 Fax 06 51/9 91 30 22 Herzogenaurach MARO

Röntgenstraße 24 91074 Herzogenaurach Tel. 0 91 32/6 06 58 Fax 0 91 32/7 56 19

Hamburg NRG Wandsbeker Chaussee 28 22089 Hamburg Tel./Fax 040/25 56 63

Spaichingen MARO Obere Wiesen (Grosso) 78549 Spaichingen Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

reicht -

Solange Vorrat

ab Juni 1997

Else's Gameshop Blumlage 64 29221 Celle Tel. 0 51 41/90 70 79 Fax 0 51 41/90 70 98

Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart

75

saturn

JUNI 1997 · FUN GENERATION

Gekka Mugentan

GE_KKA _MU _GEN _TAN

TORICO

Einstiegshilfe

Der Eingang zur Stadt der Monde koffendet sich im Erwissen. Daze konflitigt men die Lanige zus Jodes Folie, die Strückleiber von der Windmilde, das Mahl aus der Windmilde, das Mahl aus der Windmilde, des Etraschaupe uns der Verange, der Et von Dhemanchen die reine Erde aus dem verbrannten Haus aud das Worlesbekonneittel aum Mahlerand.





Auf das Grab legt man am besten eine Rose



Die Stadt der Monde ist bedeutend verzwickter als die Nebelstadt





Unter Gewaltanwendung wird man am Verlassen der Stadt gehindert



Der Oberbösewicht Lord Gordon zwingt den Spieler in seinen Dienst

Als Wanderer Fred kommt der Spieler im Knast der Nebelstadt zu sich. Fred hat zwei Probleme: 1. Er hat sein Gedächtnis verloren; und 2. Er hat eine verräterische Tätowierung auf der Stirn, mit deren all diejenigen gebrandmarkt werden, die sich schon mal in der Stadt der Monde aufgehalten haben. Dieser sagenhafte Ort ist so eine Art Paradies, in das auch lebende Personen gelangen können. Logisch, daß auch der bis aufs Blut böse Stadthalter Lord an einem Spaziergang durch Eden interessiert ist. Nachdem Fred mit Hilfe seines Zellengenossen Anthony den schwedischen Gardinen entweichen konnte, bittet Lord Gordon ihn zu einem höflichen Gespräch, in dem er ihn mit Nachdruck auf seinen Wunsch hinweist. Der Sage nach sollen alle vier Jahre die Auser-<mark>wählten den E</mark>ingang zur mystischen Stadt öffnen können. Da Fred nach einiger Zeit und dem ein oder <mark>anderen Rätsel</mark> das Tor zur Paralleldimension findet, kommen die Stadtbewohner mit in die Stadt der Monde. Da diese aber nicht auf soviel Besuch eingestellt war, kommt es zu einer Überlastung der mystischen Energien, und Fred muß versuchen die Einwohner wieder heil nach Hause zu bringen. Der Spieler steuert das Game aus der Egoperspektive und kann dabei, ähnlich wie bei D, auf ein sehr stark eingeschränktes Befehlsrepertoire zurückgreifen. Drückt man das Joypad nach vorne, untersucht man den Gegenstand, vor dem man gerade postiert ist oder wandelt geradeaus. Ein Druck nach links oder rechts



Die verräterische Tätowierung bringt den Helden in große Schwierigkeiten



Der Arzt ist meist sehr mißmutig



Die Blumenverkäuferin wird Fred noch sehr behilflich sein



Am rechten Türpfosten befindet sich eine Streichholzschachtel



Die Pflanzen schießen nach etwas Düngemittel gewaltig in



In diesen Brunnen muß man die rote Erde schütten



Die Tätowierung zeigt es an: Das Tor zur Stadt der Monde ist offen



Kann man den Gegenstand aus der Nähe betrachten, so ist er meist von Bedeutung

auf dem Steuerkreuz bewirkt eine 90°-Wendung in die entsprechende Richtung. In seltenen Fällen muß man Gegenstände aus dem eigenen Inventory mit Hilfe der Menütaste an bestimmten Stellen verwenden. Zusätzlich wurde noch ein Menü für alle bereits abgelaufenen Filmsequenzen eingefügt, die man sich auf diese Art und Weise nochmals ins Gedächtnis rufen kann.



In einer Kommode findet Fred einen lebenswichtigen Gegenstand

Anfängerfreundlich

Torico leidet unter dem gleichen Manko, das alle Interactive Movies aufweisen: der eingeschränkten Bewegungsfreiheit. Hinzu kommt der relativ geringe Umfang an Gegenständen und Rätseln, was wohl, der ziemlich aufwendigen grafischen Untermalung wegen, am Platzmangel scheiterte. So schlappt der Spieler durch eine grafisch nicht gerade wegweisende Landschaft und kann sich dort nach dem Try-and-Error-Prinzip durchschlagen. Auf besondere Sauberkeit und Logik wurde leider nicht allzu großen Wert gelegt, denn Hinweise und Items fallen dem Spieler öfter zufällig als geplant in die Hand. Unverständlich ist auch, daß der Spieler bestimmte Rätsel erst nach dem entsprechenden Hinweis lösen kann, obwohl er die zugehörigen Gegenstände bereits in seinem Inventar hat. Führt man den Befehl aus, verweigert das Programm die Durchführung. Erfreulich hingegen ist die geheimnisvolle Stimmung, die Torico durch dunkle Grafiken und mystische Musikuntermalung zu schaffen versteht. Auch der Spielfluß ist infolge der geringen Ladezeiten für Zwischensequenzen nur unwesentlich unterbrochen. Unter dem Strich bleibt ein leichtes, mit zwei CDs relativ umfangreiches Adventure, das besonders für Einsteige<mark>r und Fans von</mark> interaktiven Filmen interessant sein dürfte. Gute Englischkenntnisse sind allerdings mitzubringen, denn Torico besitzt weder eine deutsche Sprachausgabe noch Untertitel. Wer D oder Myst mochte, kann sich Torico ohne große Bedenken zulegen, d<mark>em Durch-</mark> schnittsspieler wird die hier dargebotene Adventurekost auf Dauer jedoch zu trocken sein, denn Abwechslung ist in Segas neuestem Produkt wahrlich nicht viel enthalten.



Dank einer Feder kann der Held fliegen



In der Stadt der Monde wird die Grafik bedeutend farbenprächtiger



System:
Genre:
Spieler:
Level:
Resonderheiten: Rackun-Booster

Hersteller: Entwickler:						
Testmuster:						.Sega
Veröffentlichung:				.6	Erh	ältlich

				ļ		•			•		L	J	
irafik												.6	
ound												.6	
amep	a	V							0			.5	



Mass Destruction

Einstiegshilfe

Cohant Tuck size Universal services of the Cohant Services of the Co



Die Spiegeleffekte sind was fürs Auge



Vor jedem Auftrag wird man kurz gebrieft

The perfect excuse for mindless demolition and mayhem!, steht ganz unverblümt auf der Packungsrückseite. Sinnlose Zerstörungswut steht also ohne Frage im Mittelpunkt von Mass Destruction. Friedfertigen Naturen und nicht volljährigen Mitgliedern unserer Gesellschaft sei deshalb dringend von dieser CD abgeraten. Ich könnte jetzt ja mit erhobenem Zeigefinger den Moralisten herauskehren...werde ich aber nicht! Jeder mündige Erwachsene sollte schließlich für sich selbst entscheiden

Als Kommandant eines Panzers gilt es, 25 explosive Missionen heil zu überstehen. Vor dem ersten Spiel sind zunächst einige Einstellungen vorzunehmen. Neben dem Schwierigkeitsgrad und der Wahl der Startmission muß man sich für einen von drei Tanks entscheiden. Cobra verfügt über die beste Panzerung, erkauft diesen Vorteil jedoch durch eine niedrige Endgeschwindigkeit. Bei Cheetah verhält es sich genau umgekehrt, er ist schnell aber nur schwach gepanzert. Die goldene Mitte hört auf den Namen Viper und stellt eine favorisierbare Kompromißlösung zwischen den beiden genannten Extremen dar. Unmittelbar bevor man ins Zielgebiet geflogen wird, erhält man noch eine genaue Beschreibung der primären Missionsziele. In der Regel müssen taktisch wichtige, feindliche Gebäude, wie Radarstationen, Kraftwerke oder Nachschubbauten dem Erdboden gleichgemacht werden. Zusätzlich dürfen eigene Agenten eingesammelt oder gegnerische Konvois am Erreichen ihres Zielortes gehindert werden. Sind alle Primaries erfol-



Mass Destruction macht auch vor zivilen Bauten nicht halt



Der Transporthubschrauber fliegt unseren Panzer aus dem Einsatzgebiet



Vorsicht, wer den Hauptreaktor in die Luft jagt, löscht sich selbst mit aus



Mission erfüllt! Alle Wassertanks wurden vernichtet



Ausschneiden und sammeln?







..nachher



Mit dem Flammenwerfer sind feindliche Infanteristen rasch gegrillt



Diese Windräder versorgen den Feind mit elektrischer Energie und sollten deshalb ausgeschaltet werden

System:
Genre:Shoot'em Up
Spieler:
Level:
Resonderheiten: Backun-Booster



Über sieben Brücken mußt Du rumgeln...

greich abgeschlossen, wartet an einem bestimmten Punkt auf der Karte ein Transporthubschrauber auf den eigenen Panzer. Um die gesteckten Ziele leichter und schneller zu erreichen, empfiehlt es sich, ausgiebig von den herumliegenden Extras Gebrauch zu machen. Flammenwerfer, Cruise Missles, Granaten und Clu-



gramm

ster Bombs hinterlassen beim Gegner ein bleibendes Andenken an unseren kurzen Besuch. Sollte die eigene Panzerung einmal richtig gelitten haben, können Health Packs aufgesammelt werden, die den entstandenen Schaden reparieren.

Flirting with disaster

Mass Destruction hat einen etwas eigenartigen Charme. Halb angewiedert von der menschenverachtenden Thematik, halb fasziniert von dem simplen, aber dennoch fesselnden Spielprinzip sitzt man vor dem heimischen Screen und weiß nicht recht, ob man jetzt lieber abschalten oder noch eine Mission in Angriff nehmen soll. Eines steht unbestreitbar fest: Mass Destruction bietet im Ein-Spieler-Modus dreimal mehr Spaß als Return Fire. Die Missionen, die Grafik, der ganze Spielablauf sind deutlich abwechslungsreicher. Technisch ist es dem Konkurrenten gar noch höher überlegen. Trotz bildschirmfüllender Explosionen und ausgereifter Spiegeleffekte geht der Saturn nicht ein einziges Mal in die Knie. Wer grundsätzlich allein vor seiner Sega-Maschine sitzt, der sollte sich unbedingt für das vorliegende Spiel entscheiden. Im Zwei-Spieler-Modus bleibt

Return Fire jedoch nach wie vor die einzige Wahl.

Hersteller: BMG Interactive Testmuster: BMG Interactive Veröffentlichung: Erhältlich



Grafik											.1
Sound									a		.7
Gamep	la	W			,						.8



Die Wahl des Panzers will aut überlegt sein



In manchen Missionen müssen Agenten aufgelesen wer-

uzzie Bobb

Einsteigertips

for fachigen Kugelie - für im

leen alle andersfackiges

für die Hartgebuttenen ir in Ttelacreen & links riochte, il eingilch, achtilt much dinign minimal activities



Acht Charaktere stehen dem Spieler zur Auswahl



Im Zwei-Spieler-Modus ver liert derjenige, dessen Bild schirm zuerst mit Kugeln überfülk wurde





Die beiden Fixpunkte müssen von allen Kugeln befreit werden

Richtig geniale Knobelware sucht man auf den Next Generation-Konsolen heutzutage meist vergeblich. Um so heißer werden deshalb natürlich die Fortsetzungen alter Games erwartet, ganz besonders, wenn der Vorgänger Puzzle Bobble 2 (dt. Titel Bust-A-Move 2) hieß.

Und das Warten, soviel sei schon einmal vorweggenommen, hat sich in jedem Fall gelohnt. Die beiden Niedlichdrachen Bub und Bob, die seit ihrem ersten Auftreten im Klassiker Bubble Bobble zu seligen C64-Zeiten das Firmenmaskottchen der Edelsoftwareschmiede Taito darstellen, sind selbstverständlich wieder die Protagonisten des Games. Soviel kennt man ja schon von den bisherigen Puzz<mark>le B</mark>obble Games. Doch Etliches hat sich im Sequel im Vergleich zu den Vorgängern getan. Die auffälligste Neuerung ist sicherlich, daß die Kugeln nicht mehr an der oberen Bildschirmumrandung hängen bleiben. Vielmehr gilt es nun, gewisse Fixpunkte, die sich über das gesamte Spielfeld verteilen können, von allen Blasen zu befreien, damit diese verschwinden. Sind alle Fixpunkte abgeräumt, gilt der Level als geschafft. Somit bleibt aber mit der oberen Begrenzung eine weitere Bande übrig, mit deren Hilfe nun Billiardkunststöße über drei <mark>oder mehr</mark> Banden möglich sind. Gleichzeitig kann man nun unpassende Steine einfach und gefahrlos éntsorgen, indem man diese vom oberen Bildschirmrand ins "Aus" prallen läßt, Auch im

bewährten Puzzle-Modus, einem Game, in dem sich der Spieler 25 vorgegebenen Aufgaben stellen muß, erwartet ihn mit den Scrollevel etwas Neues. Hier gilt es, die weiter nach unten rückenden Steine möglichst schnell abzuräumen, denn die Fixpunkte sind sehr weit oben im Spiel angesetzt. Räumt man hier den gesamten Bildschirm leer, wird lediglich ein Bonus



Diese Situation erscheint ziemlich ausweglos, doch sie ist

addiert, und der Screen um einige Zeilen nach oben versetzt. Im direkten Kampf Mann gegen Maschine oder im Spiel mit einem Freund versuchen nun acht verschieden Charaktere - deren Unterschiede in der Anordnung der Steine liegen, die sie dem Gegner bei besonders gelungenen Abräumaktionen auf den Screen zaubern - dem Gegenüber den Bildschirm voll zu knallen.

Je pense donc je suis (Ich denke, also bin ich)

Nirgends paßt der Spruch des französischen Philosophen Descartes besser als in den Games um die Blasenkanone, denn wer hier nicht denkt, der ist nicht, jedenfalls nicht lange. Geschicktes Taktieren, ein kühler Kopf und eine ruhige Hand sind Grundvoraussetzungen für erfolgreiche Puzzle Bobble-Spieler. Schon alleine deswegen macht Puzzle Bobble 3 einfach mächtig Spaß, denn die genaue Kollisionsabfrage und das realistische Abprallverhalten lassen auch in den ausweglosesten Situationen einen genauen Befreiungsschuß zu. Doch erst zu zweit offenbart das Game seine wahren Qualitäten. Wenn der beste Freund wegen ein paar bunter Kugeln zum meistgehaßten Menschen auf Erden wird, dann kann der dritte Teil der Puzzle Bobble-Reihe nicht weit sein. Es gibt für keinen Denkspielfan eine Ausrede, Puzzle Bobble 3 nicht in seinem Regal stehen zu haben, denn es ist schlichtweg das beste Puzzlegame auf einer Next Generation-Konsole und seit Sokoban World das absolut fesselndste, was mir in den letzten Jahren in die Testerfinger kam: ein

Die weggesprengte Reihe schickt einige Steine in den Abgrund



Hersteller:
Entwickler:
Testmuster:
0711 / 613758
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca. Preis: K A

absoluter

Pflichtkauf.







Double T Arcade Store Obere Badersgasse 4 97769 Bad Brückenau Tel: 09741/3977 Fax: 09741/3977

Öffnungszeiten:

Mo - Do: 11.00 - 21.00 Fr: 11.00 - 19.00 Sa: 10.00 - 15.00 Double T Arcade Store Fenitzerplatz 4 90489 Nürnberg/Rennweg

NUR LADENLOKAL!

zwischen

U-Bahn Station Schoppershof & U-Bahn Station Rennweg

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren!

Sony PlayStation	Exhumed	
	ric 1 - r (W 2207	
PSX inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad 299	Flight Force SV-1106	10
PSX + Universal Umbau /dt/us/jp379	Нехеп	
PlayStation Universal-Umbau /dt/us/jp 89	QQ Jel Kidel	
Memory Card	on Legacy of Kain	70
Memory Card plus (120 Speicher)	90 Lost Vikings 2	10
Memory Cord (360 Speicher)	90 Mechwarrior 2	<i>?</i> 0
Game-Buster	9 QQ Micro machines	
HF-Adapter	Monster Trucks	
Cobra Gun	on Need for Speed 2) 0
Cobia doil	NHL Hockey 97	90
2 Xtreme94	on Overblood	90
Adidas Power Soccer International		90
BallBlazer Champion	on Rage Racer	90
Bushido Blade	n file to did by	90
Buster Bros. Collection		90
Command & Consumer Control Consumer Control Co		90
Command & Conguer	001	
Contra: Legacy of War	7,70 6: 6: 0000	
Cool Boarders	(,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Crash Bandicoot	7,70	
Crypt Killer	Cold Date	
Dark Forces	7,70 (
Derklight Conflict	7,70 6 12-4 10-4	
Descent 2	7,70	
Destruction Derby 2	7,70 = 1 1,77	
Die Stadt der verlorenen Kinder99	7,70 7 . 0 . 0((0)	
Disruptor	7,70 71 6 60 14 1	
Dragonheart - Fire & Steel89	9,90 the crow - city of Angels	70
Ecstatica	9,90 Vandal Hearts99,	70
Excalibur 2555 A.D	9,90 Wing Commander 4	70
Bei uns 95% alle	r Importe NUR 109,9	0



Grundgerät incl.: 3D Pad	399,-
3D Controlpad	59,-
Padverlängerung .	19,91
Memory Cord 1MB .	.69,9
Memory Card 5MB	.99,9
Gamekiller 64	.69,9
Antennenkabel	49,9
Universal Adapter (PAL/NTSC)	79,9
Blast Corps	139,9
Doom 64	149,9
FiFa Soccer 64	139,9
Goemon	139,9
Human Grand Prix (jp)	189,9
Int. SuperStar Soccer	139,9
Mario 64	.99,9
NBA Hangtime	139,9
Pilotwings 64	99,9
Shadows of the Empire	139,9
Super Mario Kart	.99,9
Turok	149,9

Lleferbedingungen: Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten • Bei uns auch US- und Japan-Import Games • Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden • Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten • Ab 300.- DM (nur Software) portofrei • Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12.- DM • Bei Nichtannahme werden pauschal 20.- DM berechnet • Händleranfragen erwünscht!

Tel: 09741/3977



Einstiegshilfe

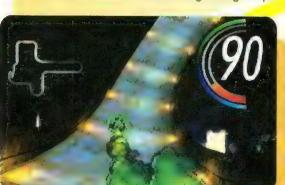
Scorche



Seit Tagen habe ich Nacht für Nacht denselben Traum, Ich sitze auf einem futuristischen Hoverbike und rase, von einem giftgrünen Schutzschild umgeben, mit einer höllischen Geschwindigkeit über schmale Parcours. Wie in einem Rollercoaster geht's bergauf und -ab durch Tunnel, Röhren und über tiefe Abgründe hinweg. Neben mir sind noch drei weitere Fahrer auf den Rundkursen unterwegs, alle in dem Wunsch vereint als erster die Ziellinie zu überqueren. Nun, die Erklärung für diesen Traum ist recht simpel und verlangt wenig Gespür für Tiefenpsychologie:

Scavenaers neuester Saturntitel Scorcher hinterläßt bleibende Eindrücke. Im Spiel können - im krassen Gegensatz zum Traum - neben dem geschilderten Championship-Modus auch noch eine Time Attackund eine Practice-Variante angewählt werden. Da fehlen dann die Energie-Tetraeder für die

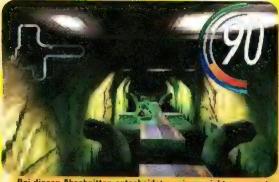




Der Looping ist nur mit Boost zu schaffen

Diese Dreicke sollte man auf-

sammeln, sie spenden Turbo-



Bei diesen Abschnitten entscheidet zu einem nicht unwesentlichen Teil das Glück

Level:6+ Besonderheiten: . . . Backup-Booster

Hersteller: Sega Entwickler: Scavenger/Zyrinx Testmuster: Sega

men.

Veröffentlichung: Erhältlich



Auch in unterirdischen Tunnelsystemen wird um die Wette gefahren



Vor kurvigen Teilstücken sollte man eigentlich nicht den Turbo

Jump- und Boost-Funktion des Zukunftsgefährts, und man kann sich ganz auf die Strecke konzentrieren.

Torture

zum Masochismus anneh-

Leider muß ich nach ausgiebiger Testphase gestehen, daß Scorcher eher Anlaß zu Alpträumen bietet, denn zu angenehmen. Das liegt insbesondere an der schlechten bis kaum vorhandenen Abstimmung zwischen Spielbarkeit und Leveldesign. Die Kurse sind zu anspruchsvoll für die vorliegende Steuerung bzw. die Kontrolle über das Bike zu unpräzise für den entworfenen Streckenverlauf. Bereits die dritte Stage hat von den berüchtigten "Haßstellen" mehr, als dem Spielspaß auf Dauer guttun kann. Wäre die optische Präsentation nicht so überaus perfekt durchgestylt worden, das Produkt hätte einen bedeutend kürzeren Atem. Mir kommt es vor, als hätte sich da jemand "nur" auf eine erstklassige Grafikengine konzentriert und darüber das eigentliche Spiel vergessen. Diese Herausforderung werd<mark>en nur verwegene</mark> Hardcore-Zocker mit Hang

First aid B3

Eine kleine Anmerkung gleich zu Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein "+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein ", " die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.

Falls eine bestimmte Version (US,PAL,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

PORSCHE CHALLENGE

PlayStaion / Euro-Version

Verschiedenes

Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standard-Pad und nicht das analoge NeGcon anschließen. Geht hierfür in das Hauptmenü (1-Spieler, 2-Spieler, Optionen)

Spielerwagen springt:

Um Euer Auto an jedem Hügel abheben zu lassen, so daß Ihr durch die Landschaft fliegt, gebt Ihr folgende Tastenfolge ein: □,○,□

Alle Wagen springen:

Wenn Ihr dieses Fahrverhalten auf die Autos Eurer Konkurrenten übertragen wollt, so gebt doch diese Kombination ein:

0+□,**0**+○,**0**+□,**0**+○,**0**+□,**0**+○, **0**+□

Unsichtbarer Wagen:

In diesem Modus seht Ihr nur die Reifen Eures Autos und den Fahrer mit einem Lenkrad in der Hand:

□+0,L2+R2,□+0,L1+R1,□+0

Fischaugenobjektiv:

Hierfür drückt Ihr folgende Tastenkombination:

□+△+O, L1,L2,R2,R1

Verrücktes Rennen:

O,O,O+SELECT

Interaktive Kurse: O+O,O+△,O+□

Turbo Start:

Drückt genau dann aufs Gas, wenn "GO" auf dem Bildschirm erscheint. Jetzt fährt Euch Euer Gegner nicht auf und davon.

Turbo Start Zwei-Spieler-Modus:

Um einen rasanten Start im Split-Screen-Modus hinzulegen, solltet Ihr die Drehzahl Eures Motors zwischen 5000 und 6000 Touren halten.



Tips:

Die effektivste Methode eine Kurve zu meistern, ist vom Gas zu gehen, die Bremse kurz anzutippen, so daß Ihr ins Driften kommt, zu warten, bis Ihr den Slide beendet habt und dann wieder zu beschleunigen.

Auf der Strecke in Japan ist es am geschicktesten, die schwierigere Strecke zu wählen (mit den gelben und schwarzen Barrieren), auch dann, wenn die einfachere Strecke geöffnet ist. Dies ist Euch auf alle Fälle eine Hilfe, wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad "tückisch!" auswählt.

Die Wahrscheinlichkeit, daß die Computergegner während des Rennens die Abkürzungen benutzen, steigt mit der eingestellten Spielstärke. Man kann also davon ausgehen, daß die Möglichkeit im Modus "leicht" als sehr gering einzuschätzen ist.

Der Testfahrer benutzt die Abkürzungen immer, wenn sie geöffnet sind.

Dan benutzt die Abkürzungen nur selten, aber immer im Schwierigkeitsgrad "tückisch!".

Rachel benutzt die Abkürzungen auch nur selten und mit einer 90%igen Wahrscheinlichkeit im Schwierigkeitsgrad "tückisch!"

Nikita fährt die Abkürzungen immer dann, wenn sie zur Verfügung stehen und der Spieler sie schon benutzt hat, andernfalls nie.

Marco benutzt die Abkürzungen manchmal, wenn der Spieler sie benutzt hat (20% im Schwierigkeitsgrad "leicht" und 100% im Schwierigkeitsgrad "tückisch!".

Takabo benutzt die Abkürzungen immer im Schwierigkeitsgrad "tückisch!" und jedesmal, wenn der Spieler sie während eines anderen Modus benutzt hat.

Der Gegner, der das Rennen mit dem Spieler startet, wird auch derjenige Gegner während des Rennens sein, der am meisten Druck auf den Spieler ausübt.

Die Charaktere sind in drei Gruppen zu jeweils zwei Fahrern unterteilt: Dan und Rachel, Beats und Marco, Takabo und Nikita

Der erste Charakter jeder Gruppe ist für Anfänger einfacher zu fahren. Die Autos von Dan und Rachel, die das erste Team bilden, haben die schlechtesten Bremsen in ihren Boxstern, steuern sich am schwersten und besitzen die beste Bodenhaftung.

Beats und Marco sind klassischer
Durchschnitt. Ihre Autos besitzen weniger Bodenhaftung als die von Dan und Rachel, die Steuerung reagiert schneller, aber nervöser, und ihre Autos weisen eine bessere Beschleunigung auf. Takabo und Nikita sind mit den Autos mit der wenigsten Bodenhaftung unterwegs. Deren Steuerung reagiert am schnellsten, und der Kurvenradius ist am kleinsten. Die Beschleunigung ist bei den Autos dieser Teams am besten.
Genau die richtige Wahl für geübte Fahrer, die Spaß beim Fahren habert möchten.

Der Hauptunterschied zwischen dem Arcade- und dem Simulationsmodus ist, daß sich die Autos im Arcade-Modus verhalten, als ob sie schwerer wären. Dies hat zur Folge, daß die Autos besser auf der Strecke liegen, anspruchsloser und daraus resultierend aufregender für Einsteiger zu spielen sind.





COMAND & CONQUER

PlayStation / Pal-Version

Level Codes

GDI -Mis	ssionen
Level 3	04XF00P3W
Level 4	YK5KL78RE
Level 5	
Level 6	8PHJDBOHU
Level 7	SHSSSQ32k
Level 8	W1NMXGJHF
Level 9	OXPVIJIW8
Level 10	
Level 11	XKN5TMA93
Level 12	
Level 13	
Level 14	SHV8ADIYI

NOD-Missionen

Level 2	
Level 3	50UHCRNS4
Level 4	SOUY6IB6B
Level 5	
Level 6	
Level 7	
Level 8	OX3CSXKE5
Level 9	UIXVYLZH1
Level 10	FUXYOTM5Y

Level 15OX3CUYKVL

EXCALIBUR 2555 A.D.

PlayStation / Pal-Version

Level Codes:

Um die einzelnen Level anzuwählen, gebt bitte folgende Codes ein:

Die Cheat Hotline Dienstags von 18-20 Uhr 0931 / 4043716

TWISTED METAL 2

PlayStation

Verschiedenes

Geheime Level:

Diese Level können nur im Two-Player-Challenge-Mode angewählt werden.
Gebt diese Codes im Level-Anwahlmenü ein.
Jet Moto Background: ... • , • , • , • , R1

Original Rooftop: **0**, **0**, R1, **0**Cyburbia: **0**, **0**, L1, R1

Advanced Attacks:

Während Ihr spielt, könnt Ihr diese Combos zu jeder Zeit ausführen.

Cloaking:	0,0,0
Freeze Blast:	0,0,0
Jump:	0,0,0
Mine Attack:	0,0,0
Napalm:	0,0,0
Rear Attack:	0,0,0
Rear Freeze: O	
Rear Napalm:O,O,O	
Shield:	

Level Codes:

Gebt diese Codes im Paßwortmenü ein und drückt dann die START-Taste, um den Level anzuwählen.

AXEL:

GRASSHOPPER:

CIG-GOTTOTT Ett.
Moscow: .△,X,O,Space,Space,Space
Paris: X,∆,O,□,□,O
Amazonia:Space, X,O,O,△,O
New York: O, △, X, O, Space, □
Antarctica: X,□,□,O,Space,△
Holland: $\ldots, \triangle, \triangle, X, \square, O, \triangle$
Hong Kong: O,□,□,○,X,△
Dark Tooth: X, Space, X,□,□,Space

HAMMERHEAD:

Moscow: Space, △, X, X, X, Space
Paris:Space,△,X,X,X,Space
Amazonia:Space, $X, \triangle, \square, X, \triangle$
New York: △,Space,Space,Space,X,O
Antarctica:
Holland:∆,□,□,X,□,Space
Hong Kong: O,∆,O,□,□,∆
Dark Tooth: O,O,O,Space,△,X

MR. GRIMM:

Moscow:	∆,∆,X,X,O,Space
Paris:	O,X,∆,O,∆,X
Amazonia:	Χ ,Ο,Ο,Δ,Δ,Δ
New York: .	△,Space,Space,O,X,O
Antarctica: .	O,∆,X,∆,X,Space
Holland:	X, X,∆,Space,O,X
Hong Kong:	Space,X,O,△,□,□
	Space,□,△,O,O,△

MR.SLAM:

Moscow:	.X,X,∆,□,X,Space
Paris:	Space,Space,O,X,□
Amazonia:	$.O, \triangle, \square, Space, \square, X$
New York:	.∆,X,O,□,Space,O
Antarctica:	$.\Delta$, Space, Δ , O , Δ , Δ
NL:Space,O,Sp	ace,Space,O,Space
Hong Kong: □,Spa	ice,Space,∆,Space,∆
	\square .Space. \square . \wedge .O.X

OUTLAW 2:

Moscow: .Space, X,O,Space, △,Space
Paris: $\dots, \triangle, \triangle, X, O, \triangle, Space$
Amazonia: △,□,□,□,△,Space
New York: $O,X,\Delta,\Delta,\Delta,\Delta,S$ pace
Antarctica:X,\(\Delta\),\(\O,\X\),\(\Delta\),Space
Holland: X,□,□,Space,△
Hong Kong: Space, △, X, □, X, X
Dark Tooth: Space, O, X, Space, △, Space

ROAD KILL

Moscow: O, X, △, □, □, Space
Paris: △,Space,△,Space,Space,O
Amazonia:X,X,∆,O,□,∆
New York: O,Space,Space,X,Space,X
Antarctica: Space, △, □, X, O, Space
Holland: .X,Space,Space,△,Space,□
Hong Kong: $\ldots \land \land \land , \land , \Box , \land , \land , \land , \land , \land , \land ,$
Dark Tooth: △,O,X,△,□,X

SHADOW:

SPECTRE:

Moscow: ...O,∆,X,X,∆,Space
Paris: ...Space,∆,□,O,O,X
Amazonia: ...O,X,△,□,△,X
New York: ...Space,X,O,X,X,△
Antarctica: X,Space,Space,Space,O,△
Holland: ..△,Space,Space,□,X,□
Hong Kong: ...X,△,X,△,O,□
Dark Tooth: ...X,O,O,O,Space,△

THUMPER:

Moscow: .O,Space,Space, \triangle ,X,Space Paris: ...,X, \square , \square ,O,O, \triangle Amazonia: . \triangle ,X,O,Space, \square ,Space New York: ...,X, \triangle , \triangle ,X, \triangle Antarctica: $\triangle, \triangle, \square$, Space, Space, Space Holland:X, \triangle , X, Space, \square , \triangle H.K.: \triangle , Space, Space, \square , \triangle , Space Dark Tooth: \triangle , Space, \square , \square , X, \bigcirc

TWISTER:

WARTHOG:

Moscow: .△,Space,Space,△,□,Space
Paris:△,□,□,□,X,□
Amazonia: . . .○,□,□,○,X,X
New York: . . .X,□,□,Space,X,O
Antarctica: . .Space,X,O,△,Space,□
Holland: . .△,X,△,□,Space,X
Hong Kong: . .○,X,△,○,Space,O
Dark Tooth: . .○,X,△,○,Space,O

DARK FORCES

PlayStation/US-Version

Verschiedenes

Cheat Menü:

Drückt zu jeder Zeit im Spiel folgende Tastenkombination, um in das Cheat Menü zu gelangen: •,O,X,•,O,O,X,•,O,O,X

Final Level-Paßwort:

Um in den letzten Level zu gelangen und alle vorhergehenden Level ebenso freizuschalten, gebt folgendes Paßwort ein: RT2W121V7J



Inserenten-Verzeichnis

AB Games
BB Games91
Codemasters
Cross
Dataflash
Double T
Fairplay
Freakshop8
Fun Games16
Fusion10
Game Island
Game Planet93
Game Store
Game Zone19, 21
Gamers Point
GZ Games93
Jöllenbeck
Konami
Kudak17
MARO75
Media Tec24
Mega Star
Multimedia Corner
Nintendo
Psygnosis
Sega
Sony
Theo Kranz Games13
OIT
Video & Game





BLAST CORPS

Nintendo 64 / US-Version

Verschiedenes Ghost Car:

Wenn Ihr einen Level absolviert habt, in dem es um die schnellste Rundenzeit geht, könnt Ihr diesen Level noch einmal gegen Euch selbst fahren. Jetzt verfolgt Euch Euer Auto, mit dem Ihr die momentan beste Zeit gefahren seid. Hierbei bemerkt Ihr, ob es sinnvoll war, das Rennen mit dem gleichen Wagen noch einmal gefahren zu sein, oder ob es sinnvoller ist, ein anderes Gefährt auszuwählen.

Nitro Boost:

Um einen Turbo Start in einem Bonus-Level hinzulegen, drückt Ihr genau dann schnell aufs Gas, wenn der letzte Peep ertönt und das grüne Ampellicht aufleuchtet. Probiert es einmal. Vielleicht gewinnt Ihr dadurch wertvolle Sekunden.

Instant Explosion:

Wenn Ihr Euer Gefährt nicht verlassen könnt, weil ein Gebäude Euren Weg versperrt, drückt Ihr die Z-Taste und haltet sie gedrückt. Der Fahrer beschwert sich mit einem energischen "Doh, doh, doh "O" Kurz darauf explodiert das Gebäude. Am besten funktioniert dieser Cheat mit dem Bagger (funktioniert nur in der US-Version des Spiels).

DOOM 64

Nintendo 64 / US-Version

Level Codes

Hier seht Ihr die Paßworte für die ersten 8 Level in der härtesten Spielstufe:

The Terraformer: .CB92 NBPL SYL? JO27
Main Engineering: BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area: CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Center: . .CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadr.: BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab: .BBXW HLGS XB8F 4RKB
Final Outpost: .FVV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler: .FFLB MQ6C VV1C PF1B

Die Cheat Hotline Dienstags von 18-20 Uhr 0931 / 4043716 Hier sind noch einige weitere Paßworte, die Ihr ausprobieren könnt:

Level 3.	BXLG 4GSH 46YJ L2?0
Level 4	CXBF CG5P 1G5G HOTL
Level 5	BX8L 5BNL W1D5 W3KR
Level 6.	BYS9 SBG? 78TS N2KL
Level 7.	BCYJ HG1B 7BFZ ?SKL
Level 8	CX3F CG3P 1LDF HHSW
Level 9	FFMX MGPH ZVNX WDJC
Level 10	DVY8 YGDR PBYF 10JC
Level 11	NKHB FLML VS63 OKQB
Level 12	M18C 2L5Z YS74 CGQB
Level 13	4JDN RGGN G8VN T7LB
Level 14	3ZH? KB5X SH2P WMVB
Level 15	
Level 16	TXLT GGD5 9PR7 68JL
Level 17	TDXH KBNJ 5Q6F W2JC
Level 18	JY1D CQ53 ZNW? 0XZC
Level 19	SD8G TBXR 30CZ ?X5C
Level 20	L5ZH 4HYQ 6VGW KZKF
Level 21	CCCM TQ9F D7S9 R28L
Level 22	.GVM7 WVQ7 MBSS M7QC
Level 23	GGRS P3Q7 Q0C6 89QB
Level 24	Y1ZL VBGY CL11 FWBB
Level 25	
Level 26	H12B 592Z HI239WAR
Level 27	57PE 64PF 64ZI 6OUR
Level 28	WO4R 6HRZ P9R9 ZSLB
Level 31	VCR7 HBHW LDO? 3HLB

Verspottung:

Wenn Ihr ein Leben verliert, verweilt einfach für ungefähr 25 Sekunden an der Stelle, an der Ihr Euer Ende gefunden habt und lest mal, was Euch die Programmierer von Midway so alles an den Kopf werfen. Einiges davon ist recht interessant.

"Look at the demon feet!"

"I play Doom and I can't get up."

"You shouldn't have done that."

FIFA SOCCER 64

Nintendo 64

Verschiedenes

Gegenspieler verhöhnen:

Während eines Spiels im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euren Gegner in einer Halbzeit bis zu viermal durch die Zuschauer auspfeifen lassen, indem Ihr das digitale Steuerkreuz in eine der Richtungen drückt.

MR. BONES

Saturn

Levelanwahl

Ist Euch ein Level in den Spiel Mr. Bones zu schwer, oder seid Ihr von den ersten beiden Leveln des Spiels völlig genervt und möchtet lieber mit den darauffolgenden Abschnitten beginnen, so gebt doch einfach mal folgende Kombination ein: R,L,R,R,L,R,L,R,L,R,R,R. Leider bestätigt Euch das Spiel den erfolgreich eingegebenen Cheat nicht mit einem Signalton oder die Level sind hell hervorgehoben, wie diese, die Ihr aus eigener Initiative heraus absolviert habt. Probiert einfach mal einen der hinteren Level zu selektieren, und Ihr werdet sehen, daß Euch Einlaß geboten wird.

PERFECT WEAPON

PlayStation

Level-Paßwörter

Wenn Ihr diese Codes im Levelauswahlmenü eingebt, könnt Ihr die einzelnen Level anspringen.

Start Level

Ice Moon:	$X,\Box,X,\Box,\Box,O,\Box,O$
Garden Moon: .	.0,X,X,0,0,X,X,0
Forest Moon:	$\triangle, \triangle, \Box, \Box, \Box, \Box, \triangle, \bigcirc$.
Desert Moon:	$\triangle, \triangle, \bigcirc, X, X, X, \triangle, \bigcirc, \triangle, \triangle$
Proteus Moon:	.X,X,□,X,□,□,△,O

Overseer:

Ice Moon:	∆,∆,X,□,∆,∆,X,O
Garden Moon:	:O,O,X,□,X,X,O,∆
Forest Moon:	∆,O,X,X,∆,□,∆,∆
Desert Moon:	O,X,O,O,□,O,X,□
Proteus Moon:	$\square \cap X X \square \square \square \wedge$

NEED FOR SPEED 2

PlayStation/US-Version

Extras

Extra Auto

Wenn Ihr den Ford Indigo fahren	
möchtet, gebt einfach dieses Paßwor	t
ein:	ZIP

Bonus Kurs

Um den Monolithic Studios Kurs fahrer
zu können, probiert doch mal das fol-
gende Paßwort:SHOTMI

THE CROW: CITY OF ANGELES

PlayStation/Alle Versionen

Mit diesem Pass-Code könnt Ihr alle Level besichtigen und verliert keine Energie mehr:

. , Δ, Δ, Ο, Ο, Χ, Π, Δ, Χ



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Nintendo 64 / US,GB-Version

Level, Cheats

Hier noch ein paar neue Cheats für Turok, die im letzten Heft noch nicht abgedruckt wurden. Leider funktionieren diese nicht in der deutschen Pal-Version. Mit der englischen PAL-Version habe ich sie getestet!

Robin Smith Mode

Aktiviert diesen Code und Ihr seid unsichtbar, besitzt alle Waffen, unendlich Munition, die Gegner haben riesige Köpfe, als ob sie Eingeborenenmasken tragen und Ihr könnt die Mitarbeiter und den Abspann sehen. Alle Cheats müssen erst im Cheat-Menü aktiviert werden.

Gebt hierfür folgende Buchstabenkom-

Greg Chan Mode

Dieser Cheats beinhaltet die gleichen Elemente wie der Robin Smith Mode. Der einzige Unterschied hierbei ist, daß Ihr nicht unsichtbar seid.

Gebt hierfür folgende Buchstabenkom-

Dana Chan Mode

Dieser Code macht die Gegner zu putzigen Spielzeugmonstern. Doch Vorsicht, der Schein trügt, da sie nicht an Stärke und Geschwindigkeit verlieren. Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein:DNCHN

Gegner auf der Karte sehen

Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert, dann seht Ihr die Gegner auf der Karte als rote Markierungen herannahen. Diese Option ist besonders in den Höhlen mit den nervigen Leapers sehr von Nutzen. Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein:NSTHMNDNT

IRON AND BLOOD

PlayStation

Versteckte Charakter

Um einen der vier versteckten Spieler in Iron und Blood anzuwählen, probiert doch mal folgenden Code im Spielerauswahlmenü aus:R1,R2, L1

MANX TT SUPERBIKE

Saturn / Pal-Version

Verschiedene Motorräder Dark Rider

Wählt zu Beginn den Arcade-Modus aus. Im Menü, in dem Ihr Euch zwischen Automatik oder manueller Schaltung entscheiden müßt, drückt Ihr diese Tastenfolge:L,L,R,R,Z,Y Wenn Ihr jetzt das Rennen startet, sitzt Ihr auf einem schnittigen, schwarzen

Ultimate Superbikes

Im Hauptmenü haltet Ihr folgende Tasten gleichzeitig, um weitere, starke Flitzer zu bekommen: X+Y+Z+L+R Seid Ihr erfolgreich, so ertönt ein "GO" aus Euren Lautsprechern. Wenn Ihr jetzt den Saturn-Modus startet, so könnt Ihr Eure Wahl unter ein paar wirklich starken Kisten treffen.

NBA IN THE ZONE 2

PlayStation

All Star Team

Wenn Ihr folgende Tastenkombination im Titelbildschirm gleichzeitig gedrückt haltet, sollte es Euch im Mannschaftsauswahlmenü möglich sein, das All-Star Team anzuwählen.

SONIC 3D BLAST

Saturn / US-Version

Im Titelbild drückt Ihr OO+A,C+START gleichzeitig. Dann startet Ihr das Spiel wie gewohnt. Im Spiel drückt Ihr die START-Taste für den Pause-Modus und habt folgende Tastenbelegung zur Auswahl:

- A: Beendet einen Act
- B: Beendet den Level
- C: Warpt Euch direkt zum Endgegner des Levels
- X: Ihr erhaltet ein Extraleben
- Y: Ihr seht eine Medaille
- Z: Ihr bekommt einen Chaos Emerald



Ihr Fachgeschäft für:

PlayStation

Exhumed Porsche Challenge Soul Blade Need for Speed 2 The Crow Rage Racer **Time Crisis** Monster Truck

Saturn NBA Live 97

Torico Fighter Megamix ID4 Scorcher Amok Sonic 3D Mass Destruction

N64

Starfox 64 Blastcorps

PC

Outlaws X Wing vs. Tie Fighter Video CD Need for Speed 2 **Extreme Assault**

Super Nintendo Game Boy Mega Drive Mega CD Game Gear 3DO

Dragon Ball Z Manga Videos



**** Rufen Sie uns an für die neuesten Import Games ****

**** Bestellen Sie jetzt und Ihr Game ist schon heute auf dem Weg zu Ihnen **** Fairplay, Gerbergasse 53, CH - 4001 Basel Tel. / Fax ++41 (061) 262 24 24 / 25



Tips zu den Leveln und Waffenliste

In dieser Ausgabe haben wir Euch allgemeine Tips zu den Leveln, die Anzahl der wichtigsten Items und eine Aufstellung der wirkungsvollsten Waffen für jeden einzelnen Gegner zusammengestellt. Viel Spaß!

Welche Gegner ihr zu erwarten habt und welche Items ihr in den einzelnen Leveln vorfindet.

Level 1: Locate the Hub Ruin

Monster:
Leaper
Campaigner Sergeant
Schlüssel:6
Chronoscepter Teil:1

Tips:

- Wenn Ihr nicht wißt, in welche Richtung Ihr gehen sollt, dann folgt einfach den goldenen Dreiecken.
- Schießt auf das Wild, um Lebensenergie-Kreuze zu erhalten.
- Sammelt die Lebensenergie-Kreuze so schnell wie möglich auf, weil sie nach kurzer Zeit verschwinden.
- Geht besonders im Hard-Modus sparsam mit der Munition um, indem Ihr sorgfältig zielt. (Nehmt das gelbe Kreuz der Übersichtskarte zur Hilfe).
- Dreht Euch des öfteren mal um, gerade dann, wenn Ihr den Teleporter-Sound hört und Ihr nichts vor Euch auftauchen seht. Seid Euch sicher, daß etwas von hinten herannaht.
- Um so länger Ihr die Z-Taste haltet, desto weiter und kräftiger wird der Pfeil aus dem Bogen schnellen.
- Am Anfang hilft es Euch beim Springen die Übersichtskarte einzublenden und nach unten zu schauen, wo sich der Schatten der Spielfigur befindet.

 Auf Lichtungen solltet Ihr Euch immer am Rand, an einer Felswand entlang, aufhalten, um Euch so den Rücken freizuhalten.

Level 2: The Jungle

Neue Monster:			 	 .k	e	iı	16
Schlüssel:							.5
Chronoscepter Teil:							.1
·							

Tips

- Wenn Ihr die Items auf den verfallenen Häusern aufsammeln möchtet, dann geht einfach eine Etage höher und springt mit einem exakten Sprung auf die Mauer.
- Um mehr Munition tragen zu können, haltet unbedingt Ausschau nach einem Rucksack.
- Sammelt so oft wie möglich die Tek-Rüstung ein, da sie Euch wie eine zweite Haut vor Verletzungen schützt.

Level 3: The Ancient City

Neue Monster:keine
Schlüssel:
Chronoscepter Teil:1
Boß:Long Hunter
2 Bonus-Level

Tips

- Laßt es zur Routine werden, Hütten, Häuser, verborgene Winkel, Ritzen und Spalten zu durchsuchen, da sie oft lebenswichtige Items verbergen.
- Wagt Euch im Kampf gegen die Purlins nicht zu nahe heran, da sie Euch noch während Ihres Todessturzes verletzen können.
- Springt am Ende des Levels nicht zu hektisch von einer zur anderen Säule, da öfters Soldaten von oben herabspringen und dann der Platz zu eng wird.

Tips gegen den Level-Boss:

- Versichert Euch, daß Ihr die Munition rund um den Level-Ausgang aufgesammelt habt, da Ihr jetzt jeden Schuß benötigt. Am wichtigsten sind die Tek-Pfeile, da sie den größten Schaden anrichten.
- Nachdem Ihr durch die Warp-Zone gegangen seid, springt ins Wasser und taucht einmal um die Arena herum. Hier findet Ihr wichtige Items, die Euch im Kampf gegen den Longhunter und seiner Vorhut nützlich sein werden.
- Die beiden Jeeps sind einfach zu besiegen, indem Ihr im Kreis lauft und auf sie feuert. Am besten verwendet Ihr die Tek-Pfeile oder das Sturmgewehr, da einfache Schrotladungen und Pfeile ihnen nichts anhaben können.
- Anschließend erscheint der Longhunter. Wenn Ihr nur noch wenig Munition habt, dann rennt zu den Ausgängen, an denen in regelmäßigen Abständen brauchbare Munition erscheint. Haltet Euch immer in der Nähe dieser Plätze auf.
- Der Trick, den Gegner nur zu umkreisen, funktioniert hier nicht, da der Longhunter mit einem Bumerang auf Euch wirft. Versucht Euch deshalb mit schwingenden Rechts- und Linksbewegungen während des Kreisens aus der Schußlinie zu halten.

Die Cheat Hotline Dienstags von 18-20 Uhr 0931 / 4043716



Level 4: The Ruin

Neue Monster:
riesige Drachenfliege
hoher Priester
Schlüssel:
Chronoscepter Teil:1
2 Ronus Level

Tips

- Findet den Granatwerfer am Anfang des Levels. Er hilft Euch gegen die neuen Monster und spart Euch wertvolle Munition.
- Wenn Ihr einen Gegner in einer Hütte entdeckt, dann benutzt die Strafe-Funktion, um kurz in die Hütte hineinzuschießen.
- Granaten treffen besser, wenn Ihr nicht direkt zielt, sondern sie so auf den Boden aufsetzen laßt, daß sie dem Gegner entgegenspringen.

Level 5: The Catacombs

Neue Monster:keine
Schlüssel:
Chronoscepter Teil:1
Boß:Mantis

Tips

- In diesem Level ist es wichtig, sich anhand der Übersichtskarte in den monoton wirkenden Gängen zurechtzufinden.
- Achtet auf Schädel oder komplette Skelette, die in den Gängen liegen, da gerade hier geheime Passagen hinter den Wänden zu finden sind.
- Geistige Unbesiegbarkeit ist gerade hier sehr nützlich, um viele Gegner gleichzeitig auszuschalten.

Tips gegen den Level-Boss:

- Vergeßt nicht die Items neben der Warp-Zone aufzusammeln, bevor Ihr dem Gegner entgegentretet.
- Schießt mit dem Sturmgewehr auf den Mantis und lauft dabei rückwärts. An der Mauer kreist Ihr um ihn herum und lauft wieder rückwärts und schießend aus dem Raum hinaus. Wenn der Mantis grün aufleuchtet, beginnt er die Zwischenwände einzureißen. Rennt ihm hinterher und schießt mit der Mini-Gun auf ihn. Wenn diese leer ist, solltet Ihr den Granatwerfer zur Hand nehmen. Rennt rückwärts und feuert gezielte Schüsse auf ihn ab. Als sehr nützlich erweisen sich auch hier die Tek-Pfeile. Genauso wie im Kampf gegen den Longhunter findet Ihr hier Plätze, an denen immer wieder Munitionspakete auftauchen.



aderpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten



Level 6: Treetop Village

Tips:

- Da die Alien Infantries geschickt im Ausweichen sind, könnt Ihr es Euch sparen, mit dem Granatwerfer auf sie zu schießen. Benutzt am besten das Sturmgewehr gegen sie.
- Gebt besonders hier acht auf die Purlins, da sie Euch von den Klippen in den Tod stürzen.
- Haltet den maximalen Abstand von Pur-lins, Mechs und hohen Priestern, gerade so nahe, daß sie im Nebel schemenhaft zu sehen sind. Richtet Eure Waffe aus und weicht zurück. Schießt dann in die anvisierte Richtung in den Nebel.

Level 7: The Lost Land

Neue Monster:
....Attack Robot (rot und golden)
.....Demon
.....Demon Lord
.....Killer Plant
.....Subterranean Worms
.....Triceratops
Schlüssel:2
Chronoscepter Teil:1

. 2 Bonus-Level

Tips:

- Alien Infantries haben unter Beschuß die Angewohnheit, in die Luft zu springen und kurz neben Euch wieder herunterzufallen. Bleibt in Bewegung und nehmt die Übersichtskarte zur Hilfe, um ihre Flugbahn und ihren Landepunkt einzuschätzen.
- Beobachtet die sich bewegenden Plattformen genau, da sie sich in ungleichmäßigen Abständen nach oben und unten bewegen. Laßt Euch Zeit für den Absprung und springt erst dann, wenn Ihr die Höhe richtig einschätzen könnt.
- Nicht alle Waffen sind gegen die Attack Robots wirksam. Greift erst dann an, wenn sie sich beruhigt haben und still dasitzen.

 Zerstört die Attack Robots nicht völlig, sondern benutzt sie als Schutzwall, um auf andere zu schießen.

Level 8: Final Confrontation

Tips:

- Ihr bekämpft die Triceratops am effektivsten, wenn Ihr ihnen nicht zu nahe kommt. Rennt rückwärts oder um sie herum und schießt fortwährend Granaten auf sie ab. Nach ungefähr 12 Schüssen sollten sie erledigt sein.
- Wenn ein Cyborg anfängt, um Euch herumzurennen, versucht nach hinten auszuweichen und ihm einige Granaten zu verpassen anstatt Euch mit ihm zu drehen und zu versuchen, ihn zu treffen
- Wenn Ihr in einen Bonus-Level durch die blaue Wolke hineinspringt, gebt acht darauf, wohin Ihr fallt, wenn Ihr sie wieder verlaßt (Lava, Abgründe und schießende Gegner).

Tips gegen den Endgegner:

- Seid Euch sicher, daß Ihr alle Teile des Chronoscepters gefunden habt, weil sich der Campaigner so viel leichter besiegen läßt.
- bevor Ihr die Arena betretet, drückt schon einmal die Z-Taste, um die Waffe aufzuladen. Geht hinein und verpaßt ihm sofort eine volle Ladung. Ladet die Waffe sofort wieder auf und schießt ein weiteres Mal auf ihn, bevor er wegrennt.
- Jetzt springt der Campaigner in die Luft. Haltet ihn im Auge und schießt sofort wieder auf ihn, wenn er landet. Die Munition für diese Waffe sollte nun erschöpft sein. Leider schießt die Fusion-Gun mit der gleichen Munition und ist somit ebenso nutzlos. Verwendet nun die Schrotflinte, die Mini-Gun und das Sturmgewehr, um ihn unter Beschuß zu halten. Auch in dieser Arena findet Ihr Punkte, an denen

Munitionspakete in bestimmten Zeitintervallen auftauchen.

Welche Waffe bei welchem Gegner am besten anspricht.

Die Wahl der Waffe ist ein unheimlich wichtiger Faktor im Kampf gegen Eure Gegner, um Lebensenergie und Munition zu sparen. Damit Ihr nicht an jedem Gegner erst eine Testreihe mit Eurem Waffenarsenal starten müßt, haben wir Euch eine Liste der primären und sekundären Waffen spezifisch für jeden Widersacher zusammengestellt.

Riesenkäfer:	Messer
	Sturmgewehr
Pur-lin:	
	Granatwerfer
	oldat:Messer
C C	Sturmgewehr
	explosive Schrotladung
Pantor:	explosive Schrotladung
Rapioi	
Raptor-Mech:	vierfacher Raketenwerfer
	explosive Schrotladung
Ancient Warri	or:expl. Schrotladung
	Mini-Gun
	Alien-Waffe
Hoher Priester	:Sturmgewehr
	explosive Schrotladung
Alien Infantry	
	explosive Schrotladung
Riesige Drach	enfliege: Messer Granatwerfer
	vierfacher Raketenwerfer
	lech: Granatwerfer
	vierfacher Raketenwerfer
Demon:	Partikelbeschleuniger
	explosive Schrotladung
Demon Lord:	vierfacher Raketenwerfer
	Granatwerfer
Killerpflanze:	Granatwerfer
	explosive Schrotladung orm: Granatwerfer
Subterrean W	orm:Granatwerter
W.J	vierfacher Raketenwerfer
iriceratops:	Granatwerfer vierfacher Raketenwerfer
Cybora	
cyborg	
Cybora Serge	ant: Granatwerfer
	Sturmgewehr
Attack Robot:	Granatwerfer
	vierfacher Raketenwerfer
	Sturmgewehr
	.Tek-Pfeile, Granatwerfer

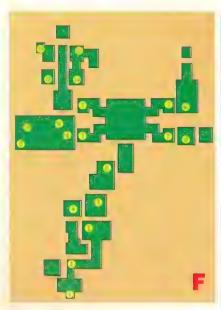
first aid

LEGACY OF KA

Kamplett-Lösung



Eine Türe am oberen Rand dieses Raums öffnet sich und Ihr tretet ein. (F2) Hier ist ein Schalter hinter Stacheln, den Ihr mit einem EB anschießt. Betretet zuerst den Raum nach links, in dem Ihr auf eine Magd von Nupraptor trefft, die Euch etwas über Ihren Herrn zu berichten weiß. Geht weiter nach Osten und bekämpft die Überzahl von Gegnern. Oben in der Mitte des Raums ist ein Schalter in Form einer Kette, die Ihr betätigt. Lauft zurück bis kurz vor E2 und findet eine offene Tür an der nördlichen Wand, Geht hinein und durchquert diesen sowie den nächsten Raum. Aktiviert den Schalter an der oberen Wand, um eine Türe nach Osten zu öffnen (F4). Vorsicht vor den Gegnern, die auf Euch aus dem nächsten Raum zuströmen. Schießt nicht sofort mit einem IP auf sie, sondern wartet einen Moment, bis sie in einer Reihe laufen, um sich alle zu treffen. Wenn Ihr die Treppen hinaufgegangen seid, solltet Ihr einen weiteren Schalter mit einem EB anschalten. Rechts im nächsten Raum wartet Ihr ein wenig und besiegt alle Gegner mit einem IP. Geht nach Norden, in einen Raum, auf dessen Boden ein Gehirn gemalt ist. Sammelt die BP und die DR auf. (F7) Lauft in alle vier angrenzenden Räume, um die Schalter zu aktivieren. Euer weiterer Weg führt Euch zunächst durch den linken unteren Raum nach Westen. Hier gelangt Ihr in einen Saal, in dem einer Menge Spitzen



aus dem Boden ragen. Verwandelt Euch in einen Wolf und lauft geradeaus, bis Ihr an zwei BS kommt (F8). Aktiviert den unteren der beiden. Lauft zurück und biegt nach oben zu der schießenden Gestalt ein (F9). Springt nach links und legt den Hebel um. Eine Passage nach Westen durch die Spitzen öffnet sich (F10). In dem anschließenden Stachelfeld springt thr einmal geradeaus. Und lauft dann erst nach oben und dann nach links. Springt über die Stacheln nach links und dann zweimal nach unten (F11),

EGEND

Der Buchstabe gefolgt von einer Zahl, in Klammern stehend, kennzeichnet die Karte und die Stelle des Raums, auf die sich der Text bezieht. Die Buchstaben in den Klammern sind Abkürzungen für oft verwendete Ausdrücke im Text. Flasche gefüllt mit Blut (Blut Flasche)

	(D) /	i lascrie geroiii iiiii bioi (bioi i lascrie)
l	(BS)	Trittfläche am Boden (Bodenschalter)
1	(BP)	
	(DR)	dreieckige Rune
	(EA)	Energiebank
	(EB)	Energieblitz
	(HD)	
	(IP)	Zauberspruch der Implosion
	(ML)	
	(MP)	
	(MS)	magische Sphäre
	(PU)	Zauber, der bei seinen Opfern
		Eiterblasen erzeugt
	(SM)	Zeitverzögerer (Slow-Motion)
	(SP)	Save Point
Ì	(TT)	Totengräber
ļ	(ZZ)	Zufluchtszauber

Um die Kampfszenen etwas einfacher zu gestalten, gebe ich Euch hier noch einmal die Cheats, die Ihr jederzeit im Spiel eingeben könnt.

CHEATS:

oben, rechts, Quadrat, Kreis, oben, Blut: unten, rechts, links Zauberkraft: rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links

> 79 .35.

29

& DIREKTVERKAU



WIR BIETEN EIN UMFANGREICHES SORTIMENT VON PAL & IMPORTSPIELEN FUR:

SONY 🛂 **PLAYSTATION** SEGA 😰 SATURN

N 64 MINTENDO.

AUGUSTASTRASSE 6A · 47441 MOERS TELEFON 02841/ 9 24 41 · TELEFAX 02841/ 9 24 42 (VERSANDKOSTEN 10,-DM + NACHNAHME)

NINTENDO SONY PLAYSTATION

Suikoden (dt) Rebel Assault 2 (dt) Battle Stations (dt) Porsche Challenge (dt) Legacy of Kain Berater

RGB Kabel (dt) .

Link Kabel (dt)

und vieles mehr.

SEGA SATURN

Multinorm Saturn
Adv. Military Com. 3 (jp)139,-
Daytona CCE (link - jp)
Drugon Force (us)
Org. Speicherkarte (dt)99,-
Link Kabel (dt)
Umbau us/jp/dt 50/60 Hz99,-
und vieles mehr

RGB-SCART-UMSCHALTER

4er RGB-Scart-Umschafter & HiFi Anschluß zum bequemen Zocken von bis zu vier Konsolen an einem Fernsehgerät, alle 21 Pole belegt, abgeschirmtes Metallgehäuse

207761/59742

NINTENDO 64

Grundgerät (dt)
Starwing 64
Converter (dt)
Doom 64 (dt)
Killer Instinct (dt)
Turok Berater
Memory Pak (dt)
und vieles mehr

... UND SONST NOCH

Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, PC CD, verschiedene Magazine

Mega Star Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen Fax: 07761 / 57014





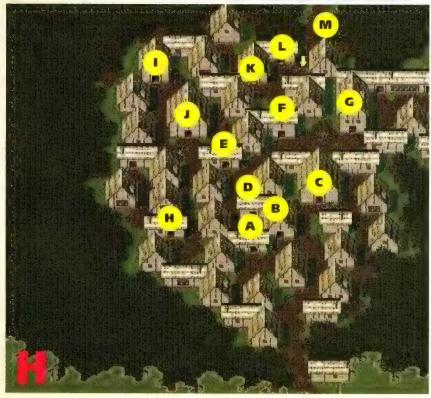
um das Warpfeld zu erreichen. Ihr werdet in den Raum mit dem gemalten Gehirn am Boden zurückversetzt. Geht nun nach Nordwesten in den Raum mit dem Bild am Boden. In den Räumen darüber findet Ihr einen neuen Zauber, einen SM (F12), die Energiebank (EA)(F13), eine MS (F14) und eine Menge Blutspender. Aktiviert den Schalter in Form einer Statue (F15), geht nach Westen und nach Norden zum Teleporter. Geht in den Raum im Nordosten und benutzt ein ML (F16). Schlachtet die Zombies und kehrt durch den Teleporter nördlich in den Raum mit dem Gehirngemälde zurück. Geht in den Raum rechts unten und aktiviert den Schalter am mittleren Gemälde. Geht nach Osten zum Teleporter, der Euch in Raum F17 bringt. In diesem riesigen Raum, der dunkel ist, geht Ihr einfach am Rand der beleuchteten Fläche entlang. Dabei findet Ihr einen weiteren Lichthof, zu dem Ihr hinübergeht. Lauft diese Fläche ab, bis 1hr auf einen unsichtbaren Schalter tretet, der wieder einen Lichthof erhellt. Am Ende kommt Ihr zu einem Teleporter, der Euch wieder in den Raum mit dem Gehirngemälde versetzt. Jetzt steht das Tor unter dem Schädel im Norden

Geht nach oben (G1), nach links, nach unten, aktiviert den Schalter (G3) von der rechten Seite aus, geht nach G2, findet 5 Items. Findet bei G5, G6 und G7 weitere Items. Geht bei G8 durch den Teleporter. Nehmt Items, geht durch rechten Teleporter und sichert das Spiel. Geht nach oben, verwandelt Euch in einen Wolf, geht nach Norden und schlagt Nupraptor, der zweimal oben und unten auftaucht, mit den Pranken. Die rosafarbenen Kugeln lassen Euch passieren. Benutzt den Teleporter, sammelt die Keule auf, zerschlagt Steine und Truhen, nehmt BF, geht nach Süden. Ihr verwandelt Euch in eine Fledermaus. In einer Zwischensequenz fliegt Ihr zurück zu den 9 Säulen.

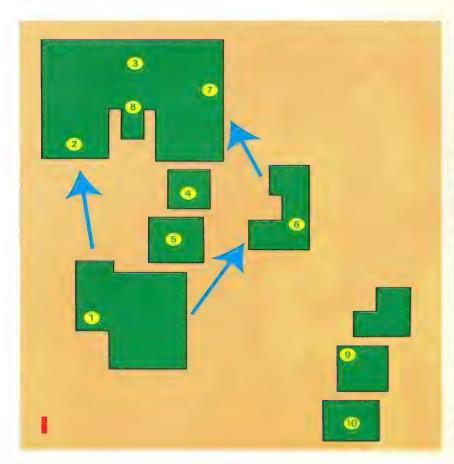
Geht an diverse bekannte Stellen zurück, (z.B. ins Dorf Wasserbunde, in die Höhle mit den Steinmonstern und auf den Weg zum Zigeunerdorf) zerschlagt die Steine und sammelt Items. Geht in Wasserbunde nach Norden und zerstört die Steine. Lauft den Weg weiter bis nach Coorhagen. Betretet das Haus mit dem Save Point (HC).

Verlaßt den Raum nach Westen (11), erledigt die Gegner und dann weiter nach Norden (12). Im nächsten Raum (13) sammelt 1hr die MS und HD ein. Arbeitet Euch bis Raum 14 vor, wo Ihr die EA aufnehmt. Im nächsten Zimmer (15) drückt Ihr in der nordwestlichen Ecke den Schalter. Die südliche Tür hat sich geöffnet. Geht durch, und Ihr seid wieder im Save Raum. Geht durch die östliche Tür und sammelt die Items ein (16). Die Tür im Westen führt zurück in den Raum 13, Ihr seid jetzt aber auf der Empore (17). Die Zauberer erledigt Ihr am besten mit der Peitsche. Bei 18 bekommt Ihr einen neuen Zauberspruch (Abwehren). Legt ihn in den Zauberkasten und geht in Richtung X. Weiter geht's im Raum Y, benutzt den Abwehrspruch gegen die Zauberer. Im nächsten Raum (19) drückt Ihr den Schalter und geht nach Süden. Ihr seid wieder in Coorhagen am Haus D (Karte H-D). Häuser E und F beinhalten Items, Geht dann zur Kirche (Haus G).

Tötet Eure Gegner (Raum J1) und sichert am Save Point (J2). Begebt Euch dann zum Raum J4 und drückt dort den Schalter. Im







vorherigen Raum (J3) hat sich in der Nordwand eine Tür geöffnet. Geht hindurch. Im nächsten Raum (J5) nehmt Ihr Euch vor den Schatten in acht. Die blauen Eisflächen sind rutschig, aber nicht gefährlich. Der Schalter im nächsten Raum (J6) öffnet die östliche Tür. Arbeitet Euch bis zum Raum J7 vor, wo Ihr einen Schattenzauberer bekämpfen müßt. Vergeßt nicht die BF zu nehmen. Verlaßt den Raum nach Norden. Um an den Schalter im Raum J8 zu kommen, müßt Ihr an den Lanzen vorbeikommen. Verwandelt Euch nicht in einen Wolf. Im vorherigen Raum hat sich eine Tür geöffnet; geht durch sie hindurch nach J9. Benutzt gegen die Zauberer wieder Euren Abwehrspruch (J10). Geht nach Osten in Raum J11. Bezwingt den Skelett-Zauberer schnell, ansonsten bekämpft ihr mehrere Skelette. Verlaßt die Kammer Richtung Norden. Nehmt die DR im nächsten Raum (J12). Vier Zombies erscheinen daraufhin. Geht weiter nach Raum J13. wo Ihr eine Knochenrüstung findet. Zieht diese an. Geht durch die Tür X zum zweiten Teil der Karte. Skelette patrouillieren bei 114, aber durch die Rüstung seid Ihr gut geschützt. Die Lanzen im Süden sind leicht

Test & Buy Center SIEGEN-Wdn

Sony ★ Sega ★ Nintendo ★ PC-

Mo-Fr 10-19.00 • Sa 9-15.00

Sony PlayStation

Nintendo 64

PlayStation, dt, inkl. 2 Platinum Spiele
Beyond the Beyond (pal)"
beyond the beyond (pai)
Castlevania X (jap)
Command & Conguer (pal)
Contra: Legacy of War
Descent 2 (pal)
Excalibur (pol)
Exhumed (pal)
Hexen
Lifeforce Tenka (pal)*
Mechwarrior 2 (pal)
Micro Machines V3 (pal)
Porsche Challenge (pal)
Rage Racer (pal) (jap a.A.)
Soccer'97 (pal)
Coul Olado Jack
Soul Blade (pal)
Stor Wors: Kebel Assourt Z
Suikoden (pal) (US a.A.)
Syndicate Wars (pal)
The Crow: City of Angels
Test Drive Off Road (us)
Theme Hospital*
Vandal Hearts (us)
WCW Wrestling (jap)
Wing Commander IV (pal)
ring continuous ir (pui)

Dragon Force (us)

Elevator Action 2 (jap) FIFA 97 od. Manx TT

N64 Multinorm Impo	ori	١.		 											699
Arcade Shark															. 99
Controller					Ė										69
Lenkrad						•									139
Memory Card 1 Meg															
Memory Card 5Meg															
Pad Verlängerung .				 		*	*				•	•	*		24
Super Pad + Zeitlup						٠	*				٠	٠	*		50
Maria 44	υ.		٠		٠	٠	٠	٠				۰		v	. 37
Mario 64															
Pilotwings			٠		٠			٠			٠	٠	٠	٠	110
Turok (dt)															
Turok (engl)															
Turok (us)	٠			 			٠	,							189
StarWars (dt)															
StarWars (us)															
Doom 64 (us)				 											189
FIFA 64															
Goemon (pal)															
ISS Deluxe (pal)															
l.League (pal/jap).															n.A.
Killer Instinct (us/gl	i		٠			۰	۰	۰	•		•	•	•	•	n A
Mario Kart 64 (pal/	110	1					4		٠				•	•	o A
Multinorm Adapter .	w.)	7 -	٠	• •		•	*	•	•	* '			*		n A
monnioni Maupiei .						٠	۰		٠						W.Pt.

N-64 RGB Umbau und PSX Multinorm-Umbau im Laden a.A.

Besuchen Sie unser TEST & BUY CENTER Sega Saturn

.....129,95

in Siegen-Wdn. Importe schnell + günstig HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen

Tel: 02 71 / 7711-573

Sony Flaystation:	
Sentient DV (Mai)	99,00
Need for Speed II DV (Mai)	89,00
Rebel Assault II DV	89,00
Mechwarrior II DV	89,00
Porsche Challenge DV	79,00
Soul Blade DV (Mai)	99,00
Suikoden RPG	89,00
Wing Commander IV DV	89,00
Independance Day DV (Mai)	89,00
Lifeforce Tenka DV (Mai)	99,00
The Crow DV	89,00
wetere Titel DV u. Import liefe	erbar

	Vandal Hearts US	109,00			
ı	Exhumed DV	89,00			
ı	Rage Racer DV (Juni)	99,00			
	Playstation Spiele schon ab 39,00 DM				
ı	einfach anrufen !!!				
Į	Hardware/Zubehör:				
ĺ	Playstation Grundgerät	298,00			
١	Memo Card 360 Block	99,00			
Į	Tacahat Mama Cardt Cantrollar	70.00			

Legacy of Kain DV

adenpreise können variieren. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Post 9,00 DM + 3,00 DM NN Ab 300,00 DM versandkostenfrei, (nur Software) Annahmeverweigerer 20,00 DM Gebühr

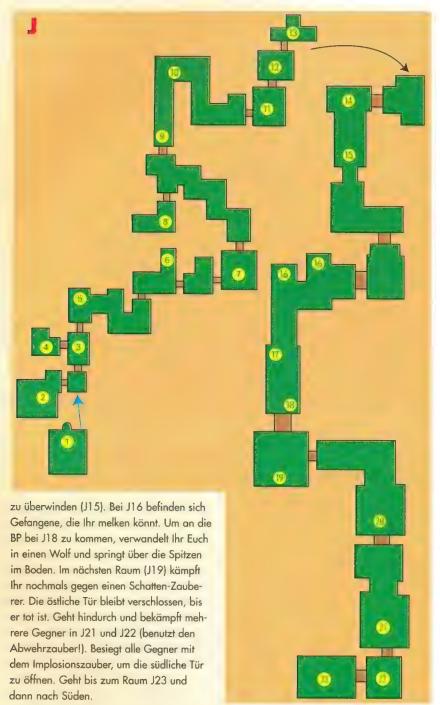


GZGAMES im Internet:

Nintendo 64:		Manga / Anime&D	eu	tsch
N 64 DV +Mario 64	489,00	Bounty Hunter - The Hard		39,95
N64 Grundgerät	398,00	Gunsmith Cats 1 - 2	je	34,95
Joypad	59,00	Devil Hunter Yoko 1-2	je	49,95
Memo Card 1 MEG	49,00	MD Geist		39,95
ADAPTER US,JP,PAL	59,00	Record of Lodos War		49,95
Mario 64	99,00	Macross-The Movie		39,95
Turok	149,00	Darkside Blues		49,95
Pilot Wings 64	129,00	Bubblegum Crisis 1-4	je	49,95
Waverace 64	99,00	weitere Titel lieferbar	-	
Shadows of the Empire	139,00	Lösungen für versch. Spiele	ab	14,80
FIFA 64	129,00	Wir führen auch PC Softs	vare	
Superstar Soccer 64 (Mai)	139,00	Sega Saturn CALL	11	

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721/16982 Bauerngasse 101 - 97421 Schweinfurt





Ihr seid dann wieder in Coorhagen. Im Haus J gibt es mehrere Items einzusammeln (in den Fässer). Im Keller gibt es ein weiteres Dungeon zu erkunden. Drückt im ersten Raum den Schalter in der nordöstlichen Ecke (K1), um die Tür J2 zu öffnen. Öffnet die Truhe (K3) und drückt den Schalter in der Nordwand. Die Tür zum Raum K4 ist jetzt offen. Geht hinein. Öffnet auch hier die Kiste und sammelt die Items ein. Betätigt den nördlichen Schalter um Zugang zu den Räumen K5 und K6 zu erhalten. In beiden Räumen gibt es leckere Sachen für den Vampir

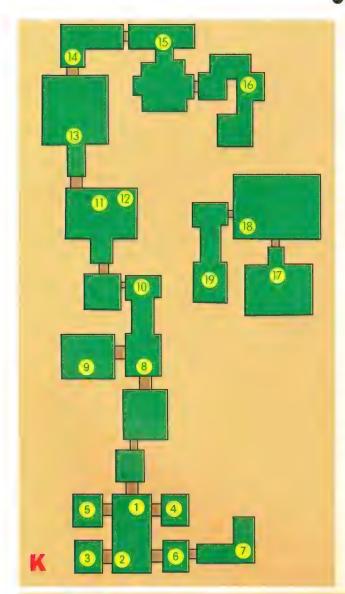
zu holen. Begebt Euch dann zum Raum K7. Sammelt die MS ein, geht aber nicht die Treppen hoch. Geht zurück zu Raum K1 und drückt erneut den Schalter. Eine Tür öffnet sich, durch die Ihr zu einem Teleporter kommt (X), der Euch zu einem anderen Teil des Dungeon bringt (Y). Das Bodenmuster (K8) verrät Euch einen neuen Zauberspruch, den Ihr erhalten werdet; speichert aber Euer Spiel erst bei K9 ab (westliche Tür). Besiegt dann den Schwertkämpfer im Raum K10 und drückt den Schalter, um die Tür zu öffnen. Der Zauberspruch (Haß) liegt im

übernächsten Raum (K11), benutzt ihn gleich gegen die Zombies, die auf Euch zukommen. Wenn sie miteinander fertig sind, holt Ihr euch die MS und drückt den Schalter bei K12. Im nächsten Raum stehen Fässer, die Items beinhalten (K13). Der Schalter in der Mitte öffnet die nördliche Tür. Im darauffolgenden Raum findet Ihr wiederum Fässer mit einer BF und einer DR. Im Raum K15 schnappt Ihr Euch die Peitsche, bevor Ihr den Schalter in der Nordwand betätigt. Es erscheinen Speere, und Ihr könnt nur noch nach Süden gehen. An der Westwand drückt Ihr einen weiteren Schalter und verlaßt den Raum dann nach Osten. Das Faß im Raum K16 beinhaltet eine MS. Im Raum K17 benutzt Ihr wieder den Abwehrzauber gegen die orangenen Magier. Verwandelt Euch in den Wolf und bekämpft die Zombies. Springt dann über die Spitzen, um die BP zu erreichen, und öffnet mit dem Schalter die Nordtür. Benutzt noch einmal Magie, um die Zauberer im Raum K18 zu besiegen. Sammelt dann die DR ein, bevor Ihr nach Westen weitergeht. Im nächsten Raum (K19) benutzt Ihr den Teleporter und landet wieder bei K9. Speichert dort Euer Spiel, benutzt den Teleporter bei Y und gelangt so wieder zum Raum K7. Benutzt die Treppen, und Ihr seid wieder in Coorhagen. Im Haus L könnt Ihr noch ein paar Items einsammeln, bevor Ihr Maleks Bastion betretet. Geht zum Haus M, verwandelt Euch in einen Wolf und springt die Felswand hoch. Aktiviert dort das Fledermaus-Leuchtfeuer und fliegt zu Maleks

Da es in der Bastion nur so von Teleportern wimmelt, ist es uns nicht möglich, eine komplette Karte abzudrucken. Ich hab sie daher in die Karten L1 - L20 aufgeteilt (+ zwei Bonus-Karten).

Ihr betretet die Bastion von Süden her. Geht nach Westen zum Save Point (L1-1). Ihr könnt bei L1-3 einen Abfluß als versteckten Schalter benutzen, womit Ihr eine Tür öffnet, die Euch schneller zu Malek bringt. Wollt Ihr das nicht, benutzt den Teleporter L1-2. Ihr kommt dann zur Karte L2. Habt Ihr die Abkürzung gewählt, geht durch die südliche Tür, und Ihr landet bei Karte Bonus 1. Weil das ein Bonus-Teil des Spiels ist, benutze ich Buchstaben anstatt von Zahlen für die Räume. Drückt den Schalter im Raum A und geht nach Norden. Sammelt die HDs bei B

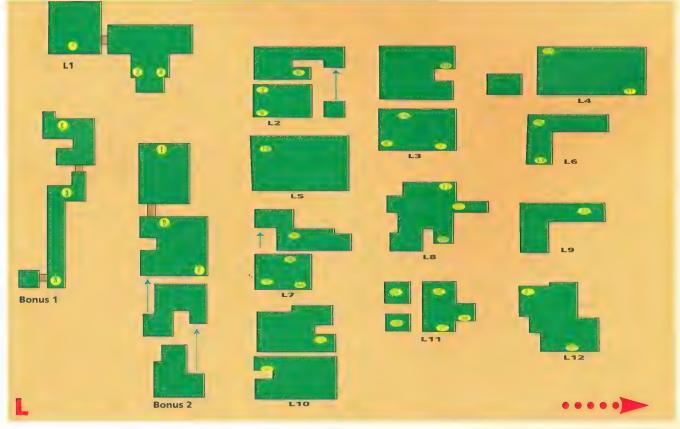




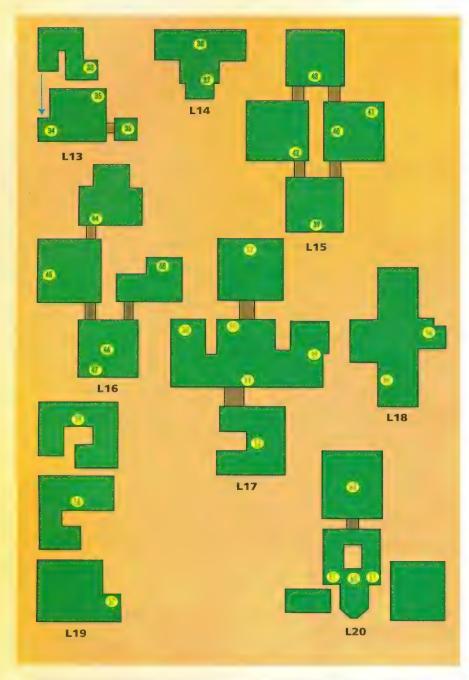
ein. Betretet den nächsten Raum und holt Euch die MS bei C. Nachdem Ihr die zwei Feinde besiegt habt, geht es weiter nach Norden zur Karte Bonus2. Geht die Treppen nach oben und kämpft Euch vor bis zu den Schaltern bei D. Um die Tür zu öffnen, müssen die Schalter oben, unten, unten, oben sein. Geht hindurch und betätigt den Schalter, um Maleks Maschine zu zerstören. Verlaßt den Raum mittels des Teleporters bei F, und Ihr seid wieder im Raum C. Geht durch die Tür, um zum Hauptturm zu gelangen (Karte L15).

Falls Ihr den langen Weg gewählt habt, erscheint Ihr bei Karte L2-4. In dem Raum holt Ihr Euch eine MS und öffnet mit dem Schalter eine Tür im Osten. Folgt dem Weg und tötet den Krieger, erst dann erscheinen die Stufen bei L2-6.

Sie führen zu Raum 7. Drückt den Schalter in der Ecke (8), um an den Schalter im Norden zu gelangen (9). Betätigt diesen; ein Durchgang wird frei. Im nächsten Raum holt Ihr Euch die MS (10). Lauft die Treppe hinauf (11) und hört Euch die Nachricht an. Drückt den nördlichen Schalter, um die Maschine auszuschalten. Es werden keine Krieger mehr produziert. Geht nach Westen zum Teleporter. Ihr erscheint bei 13 und geht nach Norden durch die Tür. Geht den Wehrgang nach Norden und betretet den nächsten Turm (14). Benutzt den Teleporter bei 15, Ihr erscheint bei L7-16. Im Westen des Raumes gibt es einen BS, der einen Durchgang zu den nördlichen Treppen freigibt. Bei 19 gibt es ein HD. Geht die Treppen hoch zum Punkt 20. In diesem Raum weicht Ihr den Spitzen und den Kugeln aus, um an die Treppe zu gelangen. Im nächsten Raum benutzt Ihr wieder den Schalter, um die Maschine aus und die Osttür aufzumachen. Der Teleporter bringt Euch zum Punkt 23 auf der







Karte L9. Nehmt die MS und geht nach Süden. Lauft auf dem Wehrgang weiter nach Osten zum nächsten Turm. Bei 24 angelangt, müßt Ihr über die ein- und ausfahrenden Spitzen zur Treppe gelangen. Geht zur nächsten Treppe (25). Betätigt den Schalter (L11-27), um die ersten Spitzen zu versenken. Schießt jetzt mit einem Energieblitz auf den Schalter an der Nordwand. Die Tür zum Raum 29 hat sich geöffnet. Verwandelt Euch in einen Wolf, drückt den Schalter und rennt über die versenkten Spitzen in Raum 30. Geht die Treppen hinunter (31), überquert die Spitzen und geht weiter. Nehmt das HD.

Tötet Maleks Krieger und verlaßt den Raum im Südosten. Geht durch den Raum, die Treppen hinunter und tötet die Krieger bei 34. Drückt wieder den Schalter (Maschine aus, Tür auf). Geht nach Osten zum Teleporter. Ihr kommt zum Punkt 37 in der Karte L14. Erkennt Ihr den Raum wieder? Richtig, geht nach Westen und speichert Euer Spiel. Dann geht weiter nach Norden (38).

Geht über den Burghof, sammelt ein paar Items und dann durch die Tür zwischen den erfrorenen Wachen. Ihr gelangt zu Punkt 39 auf Karte L15. Hier kreuzen sich der lange und kurze Weg zu Malek. Geht durch die rechte Tür und betätigt den Schalter im Norden bei 41. Verlaßt den Raum im Westen und gelangt so zu 42. Geht nach Norden durch die Tür. Tötet den Krieger und geht die Treppe hinauf (L16). Findet Euren Weg durch die sich drehenden Schwerter zur Tür im Süden (44). Timing ist wichtig, um an den Hindernissen bei 45 unbeschadet vorbeizukommen. Holt Euch im nächsten Raum die Tarotkarten (46) und drückt den Schalter (47). Die Tür im Norden öffnet sich nur für kurze Zeit! Geht hindurch und dann die Treppen hoch (48). Plant Euren Gang nach Osten genau, um den Gefahren aus dem Weg zu gehen. Holt Euch das HD bei 50 und drückt den Schalter. Bei 51 hat sich eine Tür geöffnet. Geht hindurch und sammelt das HD und die MS ein. Drückt den Schalter im Nordosten und verlaßt den Raum wieder. Die Spitzen im Süden sind versunken und geben einen Durchgang frei (53). Nach einem Kampf bei 54 geht Ihr die Treppen nach oben zur Karte L18. Geht bei 55 über die Spitzen und lauft dann als Wolf über die östlichen Spitzen zu den Items. Verlaßt den Raum dann bei 56. Auf der Karte L19 kämpft Ihr Euch durch bis zu einem Kampf bei 59. Danach die Treppen nach oben zur Karte L20. Es steht Euch Euer zweiter Kampf mit Malek bevor!

Maleks Leiche liegt bei 60. Die Teleporter bei 61 bringen Euch zu Seitenräumen, Der linke bringt Euch zu vier Kisten mit 2 HDs, einer BP und einer MS. Der andere bietet einen Save Point. Wichtig: Ihr müßt das Schwert benutzen!!! Geht dann nach Norden, um Malek selbst zu bekämpfen. Benutzt den Abwehrspruch und schlagt auf Malek ein. Den ersten Schlag wird er parieren, der zweite trifft. Nachdem Ihr ihn öfters getroffen habt, bricht er auseinander, regeneriert sich aber wieder. Benutzt abermals den Abwehrspruch! Diese Sequenz findet zwei weitere Male statt, jedesmal blockt Malek einen Angriff mehr, Beim letzten Mal geht Malek zum oberen Rand des Bildschirms und versucht seine eigene Bastion zu zerstören. Er schießt eine riesige Energiewand durch den Raum, rennt nach Süden und in den neu entstandenen Teleporter. Nehmt die Äxte und geht nach Süden zum Teleporter. Ihr landet vor einem Fledermaus-Leuchtfeuer, das Ihr benutzt, um zu den 9 Säulen zu fliegen. Hört euch Ariels Nachricht an.

... Fortsetzing folgt!

charts · back issues

JUNI 1997 · FUN GENERATION

charts

Lesercharts / April

- 1. (3) Super Mario 64 (N64)
- 2. (1) Tomb Raider (PS/SAT)
- 3. (-) Turok Dino, Hunter (N64)
- 4. (2) Resident Evil (PS)
- 5. (-) Porsche Challenge (PS)
- 6. (4) Mario Kart 64 (N64)
- 7. (-) Com. & Conquer (PS/SAT)
- 8. (8) Tekken 2 (PS)
- 9. (9) Formel 1 (PS)
- 10. (10) Wave Race 64 (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, "Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 30. Mai 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / **Fusion**

- 1. Doom 64 (N64)
- 2. Mario Kart 64 (N64)
- 3. Blastdozer (N64)
- 4. Bushido Blade (PS)
- 5. Need For Speed 2 (PS)
- 6. Human Grand Prix (PS)
- 7. Ballblazer Champions (PS)
- 8. Killer Instinct (N64)
- 9. Soul Blade (PS)
- 10. The Crow (PS)

FUN GENERATION - CHARTS

- 1. Doom 64 (N64)
- 2. ISS 64 (N64)
- 3. Porsche Challenge (PS)
- 4. Blastdozer (N64)
- 5. Puzzle Bobble 3 (SAT)
- 6. Vandal Hearts (PS)
- 7. Turok Dino. Hunter (N64)
- 8. Micro Machines U3 (PS)
- 9. U-Rally (PS)
- 10. Mechwarrior 2 (PS)

Die Gewinner aus

Fun Generation 05/97:

- D. Landsberg Windeck
 - S. Fincke Bad Lauterb.
 - D. Wolf Leupoldsgrün

























FG 6/95	FG 10/96	FG 3/97
FG 1/96	FG 11/96	FG 4/97
FG 3/96	FG 12/96	FG 5/97
FG 6/96	FG 1/97	_
FG 8/96	FG 2/97	
pro Heft 5,80 I	OM =	
+ Porto (3,- DM ab	3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3	Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

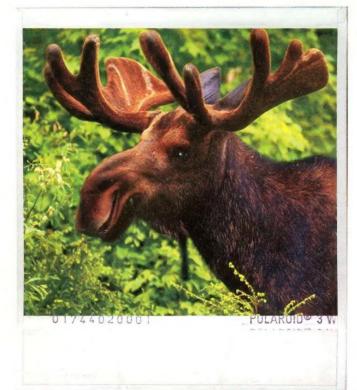
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz. Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · "Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg





From Japan with love

Starfox 64

Alles über den Megahit aus Miyamotos Hitlabor

Vielleicht diesmal!

Wing Commander 4

Schafft EA wieder den Sprung in die Meisterklasse?

Querfeldein und Spaß dabei

V-Rally

Das heißersehnte Rennspiel im ausführlichen Special

Namcos Lightgun-Hit

Time Crisis

Vom Automat zur Konsole

Live aus London

Probe-Special

Ausführliches Material zu Constructor, Extreme G, Batman & Robin und Forsaken

Zum gleichen Preis ... ab dem 12.6.1997

Impressum

FUN==== GENERATION

FUN GENERATION Max-Planck-Straße 13 97204 Höchberg Tel.: 0931 / 4043710 Fax.: 0931 / 4043711

Chefredakteur: Götz Schmiedehausen

stelly. Chefredakteur: Stephan Girlich

Art Direction: Kai Neugebauer

Layout: Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

> Textkorrektur: Rebea Lehr

Fraie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas
Binzenhöfer, Fabian Döhla,
Michael Endres, Gunter Glos,
Holger Gößmann,
Stefan Hellert, Rabea Lehr,
Bastian Lurz, Wolfgang Müller,
Philipp Noack, Julian Ossent s
Kerstin Tschach

Titel: GT-Interactive, FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer: Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter: Wolfgeng Hertmann Tel.: 0931 / 4043712 Fex.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / - Abwicklung: Rolf Genzer Tel.: 0931 / 4043717

> Vertriebsleiter: Axel Herbschleb

ABO-Service: Frau Gahret Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

> Verlag: Fun Generation Max-Planck-Straße 13 97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997 Vertrieb Handelsauflage: Inland [Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung]:Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.l, 70612 Stuttgart, Tel: [0711]1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: [040] 2 37 11-0, Telex 2 162 401. Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 [Inland], DM 79,20 (Ausland), Abonnementınkl. Versandkosten. Einzelhefte Preise Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart [BLZ 600 100 70] 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgert [BLZ 600 100 70] 238 925-705.

Bankverbindungen: Vogel Verlag und Druck GmbH a Co. KG Dresdner Bank RG, Würzburg

[BLZ 790 800 52] 314 889 000 Bayerische Vereinsbank AG, [BLZ 790 200 76] 2 506 173 Kreissparkasse, Würzburg [BLZ 790 501 30] 17 400 Postgirokonto Nürnberg

[BLZ 760 100 85] 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Rusland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Rispruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezehlter Bezugsgelder.

Würzburg

Oruck: Vogel Verlag und Oruck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchbero

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sınd urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsenlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verplichtet zur Gebührenzehlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zehlungsmode-litäten zu erfragen sind. Die Redaktion FüN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.

Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERR-TION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Rusgabe: KLF - The Withe Room, Depeche Mode - Ultra («Götz), Chemical Brothers - Dig your own hole («Kai), AXXE-Sound-CO-Rom, Froyd -Machinen[es], Rolf-Dieter Kuhn Party

Special Thanx: Acclaim, Virgin, Psygnosis, Fusion, Non plus Ultra, Games Zilch

Very Special Thank on: Euch Leser!

Resi des Monats: Hol'n wir mit dem Traktor ab

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland





opf Oen bwörern!



du die von terror und gewalt ge-

plagte republik ishtalia befreien.

du bist anführer einer ständig an-

Ls ex-polizeibauptmann ash sollst

wachsenden truppe von ziemlich

SCHLAGKRÄFTIGEN GESTALTEN. ABER MIT

purer gewalt ist bier nichts zu

reissen – dein hirn ist gefordert.

STRATEGEN

"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation" Wertung 83%

Vext Level, 5/97: ..ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan'' Wertung 80%

Wertung 81%





WIR KÖNNEN JEDERZEIT AUFHÖREN. MORGEN? KEIN PROBLEM."



"Es seizt neue Maßstäbe in Sachen Fun-Hacer"-das offizielle Fun-Hacer"-das offizielle

1,9 Uffizielle Playstation Magazin 90% Mega Fun Gold Award 10/10 Fun Generation





"UPPS...DAS HABEN WIR GESTERN. SCHON GESAGT!"

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL

HOPFVERDREHENDE 3D-STRECHEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHOREN IST SCHWER.



(Codemasters 4

шшш.codemasters.com

HALSBRECHERICHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE

